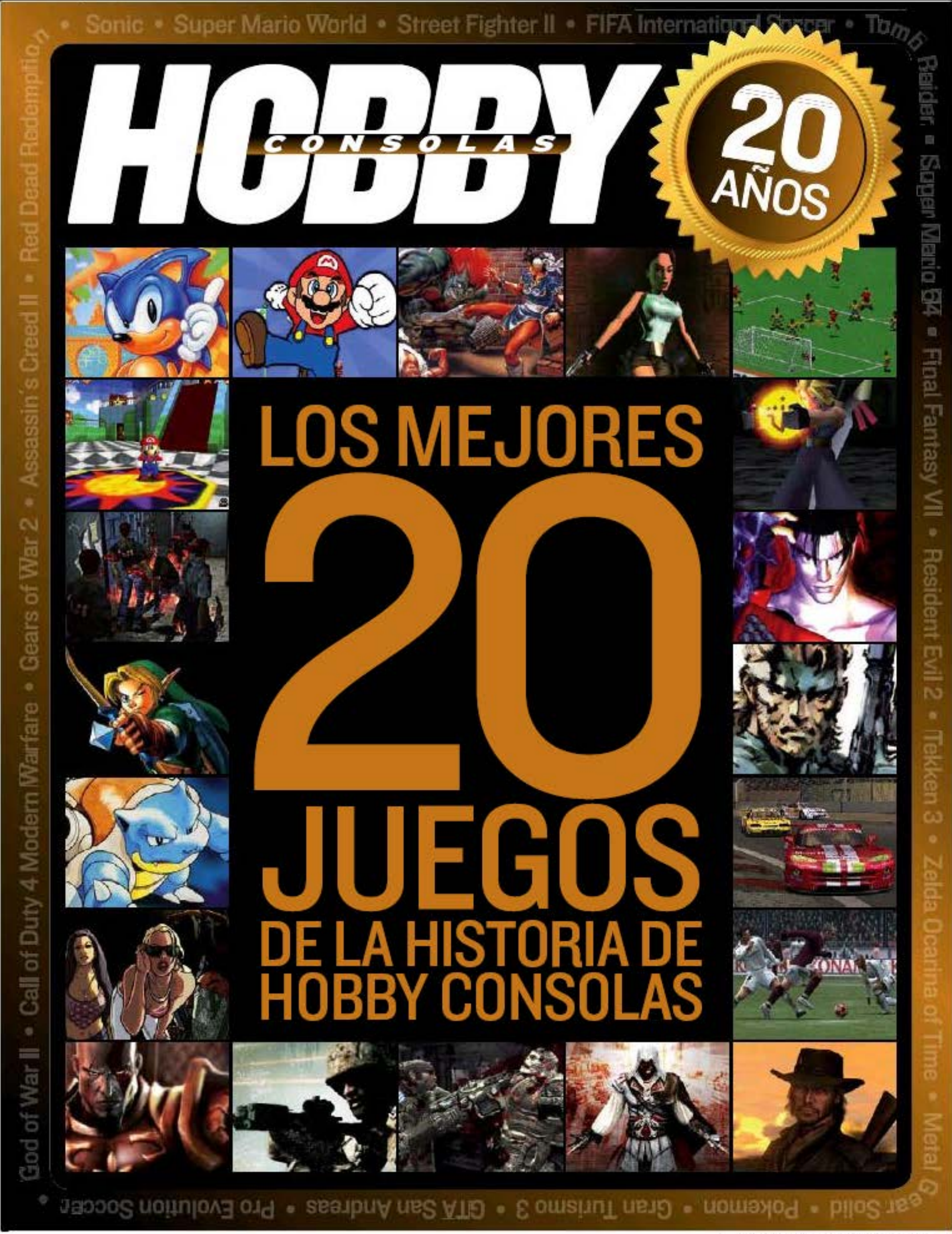
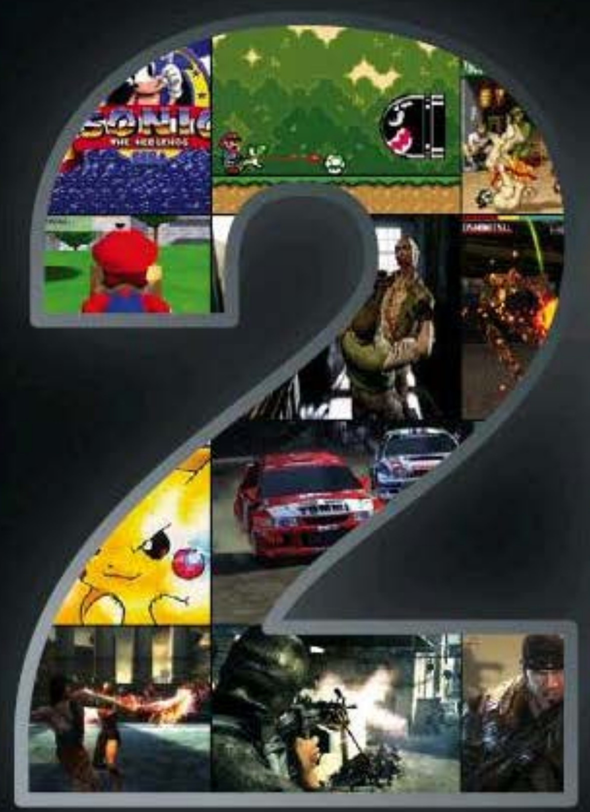

HOBBY CONSOLAS
20 AÑOS
LOS MEJORES 20 JUEGOS DE LA HISTORIA DE HOBBY CONSOLAS
Sonic • Super Mario World • Street Fighter II • FIFA International Soccer • Tomb Raider • Super Mario 64 • Final Fantasy VII • Resident Evil 2 • Tekken 3 • Zelda Ocarina of Time • Metal Gear Solid • Pokemon • Gran Turismo 3 • GTA San Andreas • Pro Evolution Soccer • God of War II • Call of Duty 4 Modern Warfare • Gears of War 2 • Assassin's Creed II • Red Dead Redemption



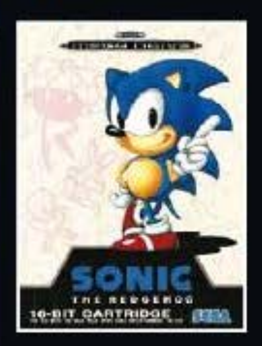


20 juegos que han hecho historia...

Si hay algo que define la esencia y la razón de ser de Hobby Consolas son los videojuegos. Con motivo del 20 aniversario de la revista hemos seleccionado, con la inestimable ayuda de vuestras votaciones, los 20 juegos más importantes que han pasado por estas páginas a lo largo de estos años. En realidad representan a los más de 7000 que hemos analizado durante todo este tiempo. Os los presentamos con la maqueta de su análisis original, tal cual se publicaron en su momento, para que también sea un nostálgico repaso a la historia de la revista. Estamos convencidos de que es la mejor forma de celebrar las dos décadas que llevamos en el kiosco, y queremos que este especial se convierta en nuestro mejor regalo para todos los que habéis formado y formáis parte de Hobby Consolas. De todo corazón, gracias por habernos acompañado hasta hoy y os invitamos con toda nuestra ilusión y cariño a que lo sigáis haciendo durante muchos años más.



Los mejores juegos de la historia de Hobby Consolas



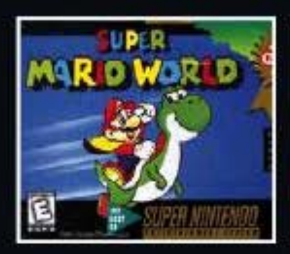
Sonic The Hedgehog 1991

Consola Mega Drive
Compañía Sega
Creadores Y. Naka, N. Oshima
País Japón
PVP Lanzamiento 6.990 Ptas.
Unidades Vendidas en el mundo 4.34 millones

Así lo vivió... José Luís Sanz
Director de Hobbynews.es
(Redactor de H.C. en 1991)

Cuando llegó *Sonic* a la redacción de Hobby Consolas en 1991 se montó un revuelo monumental y fue, sin duda, la gota que nos convenció a muchos de que Mega Drive podría ser una gran consola. Me encantaron sus escenarios gigantescos, los diferentes planos de scroll (hasta 8 creo recordar), su vertiginosa velocidad de juego y el acierto por parte de SEGA de diseñar un héroe que no utilizaba armas (¡¡cómo Mario!!). Eso sí, 20 años después, su esquema está superado aunque, aún hoy, creo que sería posible divertirse con él… si nos empeñamos.

PAG. 12



S. Mario World 1992

Consola Super Nintendo
Compañía Nintendo
Creador Shigeru Miyamoto
País Japón
PVP Lanzamiento 7.490 Ptas.
Unidades Vendidas en el mundo 20.61 millones

Así lo vivió... Marcos García
Director de RO PlayStation
(Jefe de sección de H.C. en 1992)

Sin duda el mejor juego de plataformas de todos los tiempos. Tuve la suerte de probarlo por primera vez, recién salido de Japón, en la Super Famicom que teníamos en la redacción y caí rendido ante los encantos de su jugabilidad, colorido y banda sonora. Marcó un antes y un después en mi concepción sobre el videojuego y pocas veces he sentido algo similar a los mandos de otros títulos y consolas, era como soñar despierto en un mundo surrealista, adictivo e irrepetible; las horas pasaban y era incapaz de dejar de jugar. El legado *Super Mario World* es único.

PAG. 16



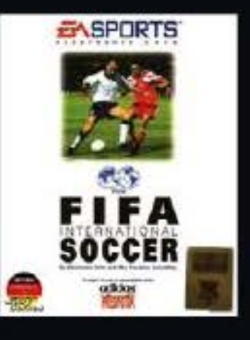
Street Fighter II 1992

Consola Super Nintendo
Compañía Capcom
Creador Takashi Nishiyama
País Japón
PVP Lanzamiento 11.990 Ptas.
Unidades Vendidas en el mundo 6.3 millones

Así lo vivió... Marcos García
Director de RO PlayStation
(Jefe de sección de H.C. en 1992)

Street Fighter II era el referente de los salones recreativos y todos soñábamos con su paso a las consolas. Super Nintendo tuvo el honor de recibir una conversión antológica en la que solo se echaban en falta algunos detalles gráficos. *SFII* fue un auténtico vende consolas y recrudeció aún más el duelo que mantenían Mega Drive y SNES por aquellas fechas. Pese al actual dominio poligonal, los beat'em-up con desarrollo 2D siguen en plena vigencia gracias, entre otras compañías, a Capcom. Una demostración de la imperecedera huella que ha dejado *SFII*.

PAG. 24



FIFA Int. Soccer 1993

Consola Mega Drive
Compañía EA Sports
Creador Joe della Savia
País EEUU
PVP Lanzamiento 8.990 Ptas.
Unidades Vendidas en el mundo N/D

Así lo vivió... Manuel del Campo
Director de Hobby Consolas
(Jefe de sección de H.C. en 1993)

La primera vez que lo vi, en las oficinas de Sega, quedé tan impactado que solo soñaba con que aquel cartucho llegara a mis manos. Jamás pensé que un juego de fútbol podía ofrecer esos gráficos, con una perspectiva isométrica tan oportuna. Aún recuerdo que se me erizaba la piel cuando vi que se podían marcar goles impresionantes (que luego podíamos ver repetidos a cámara lenta), que aquello era una simulación casi real. Sí, los juegos de fútbol han evolucionado mucho años después, pero el gran salto le dio aquel cartucho para Megadrive.

PAG. 30



Tomb Raider 1996

Consola PlayStation/Saturn
Compañía Core Design
Creadores T. Gard, P. Douglas
País Reino Unido
PVP Lanzamiento 7.990 Ptas.
Unidades Vendidas en el mundo 4.45 millones

Así lo vivió... Sonia Herránz
Directora de Playmanía
(Jefe de sección de H.C. en 1996)

Llegó a redacción entre una docena más de discos para Saturn. Como ya lo había probado y me había emocionado, me lancé a por él. Desde el primer segundo supe que estaba ante algo rompedor. ¿Cuándo habíamos podido movernos libremente por escenarios 3D? ¿Cuándo habíamos visto unas animaciones semejantes en un personaje que, para colmo, era una mujer? *Tomb Raider* reinventó los plataformas y creó un tipo de aventuras de las que han bebido los grandes de hoy, como *Uncharted* o *Assassin's*. Uno de los juegos más influyentes de la historia.

PAG. 34



Los mejores juegos de la historia de Hobby Consolas



Super Mario 64
1997

Consola Nintendo 64
Compañía Nintendo
Creador Shigeru Miyamoto
País Japón
PVP Lanzamiento 8.990 Ptas.
Unidades Vendidas en el mundo 11.89 millones

Así lo vivió... Amalio Gómez
Director de Publicaciones de Videojuegos de Axel Springer (Director de H.C. en 1997)

Recuerdo la que se formó porque no quisimos puntuar a *Super Mario 64* en la review que le hicimos en Hobby Consolas (que se extendió durante varios números). Alguien de Nintendo -no recuerdo bien quién-, me llamó todo "mosqueado" porque no entendía eso de que no le hubiéramos puesto nota al juego. Mi respuesta fue que, para mí, *Super Mario 64* no era un juego más, no era un título que pudiera compararse con ningún otro realizado hasta la fecha; era una joya, una obra maestra a la que ningún humilde mortal podría atreverse a puntuar. Hoy, 15 años después, me reafirmo en la idea.

PAG. 38



Final Fantasy VII
1997

Consola PlayStation
Compañía Square
Creador Hironobu Sakaguchi
País Japón
PVP Lanzamiento 7.990 Ptas.
Unidades Vendidas en el mundo 9.72 millones

Así lo vivió... Amalio Gómez
Director de Publicaciones de Videojuegos de Axel Springer (Director de H.C. en 1997)

Que hoy, catorce años después, haya millones de personas que suspiren por un remake de este juego, lo dice todo. *Final Fantasy VII* supuso un antes y un después en los juegos de rol y es de los pocos elegidos que siempre sale en las quinielas como uno de los mejores juegos de la historia. En ese año fue todo un bombazo por su preciosismo, su maravillosa historia (más de 50 horas repartidas en tres discos) y su gran banda sonora. Y, además, tiene el privilegio de incluir uno de los momentos más emotivos que yo he vivido frente a una pantalla: la muerte de Aeris. Inolvidable.

PAG. 44



Resident Evil 2
1998

Consola PlayStation
Compañía Capcom
Creador Hideki Kamiya
País Japón
PVP Lanzamiento 8.990 Ptas.
Unidades Vendidas en el mundo 5.82 millones

Así lo vivió... Manuel del Campo
Director de Hobby Consolas (Redactor Jefe de H.C. en 1998)

Mis compañeros se preocuparon tras verme diez minutos con la boca abierta después de contemplar aquella impactante intro nada más llegar los CD's. Sonia Herranz se reía al verme dar respingos en la silla mientras jugaba en la oficina... Este juego marcó las bases del terror en las consolas y en su momento supuso toda una revolución, con la original experiencia de disfrutarlo con los dos protagonistas. Una historia apasionante, personajes legendarios, momentos y situaciones inolvidables, sustos sensacionales... *Resident Evil 2* ha sido una de mis mejores experiencias en el mundo de los videojuegos.

PAG. 48



Tekken 3
1998

Consola PlayStation
Compañía Namco
Creador Katsuhiro Harada
País Japón
PVP Lanzamiento 7.990 Ptas.
Unidades Vendidas en el mundo 6.91 millones

Así lo vivió... Manuel del Campo
Director de Hobby Consolas (Redactor Jefe de H.C. en 1993)

Street Fighter reinaba en la lucha sin ningún rival que le tosiera. Luego llegó *Virtua Fighter* e introdujo la lucha poligonal. El primer *Tekken* cogió ese testigo incluyendo su original mecánica de un botón para cada extremidad. En Namco fueron puliendo este sistema hasta llegar a *Tekken 3*, un juego que llevó tanto a la lucha como a la capacidad gráfica de PSX a su máxima expresión, perfeccionando el sistema de combate con movimientos en ocho direcciones. Fue esta tercera parte la que convirtió a la saga en un fenómeno, conquistando incluso a quienes no les hacía gracia darse de leches en una consola.

PAG. 54



Zelda Ocarina of Time
1998

Consola Nintendo 64
Compañía Nintendo
Creador Shigeru Miyamoto
País Japón
PVP Lanzamiento 8.490 Ptas.
Unidades Vendidas en el mundo 7.6 millones

Así lo vivió... Alberto Lloret
Redactor Jefe de Playmania (Redactor de H.C. en 1998)

Pocos juegos son capaces de romper la cuarta pared y trasmitir sensaciones únicas, crear recuerdos imborrables y formar parte de la vida de uno, como algunos libros o películas clásicas. En mi caso, *Ocarina of Time* ha sido uno de esos juegos y, más de diez años después, sus argumentos y propuestas siguen estando muy vigentes, tal y como avala el reciente relanzamiento en 3DS, hasta ahora el título más exitoso de la portátil. Vale que hemos visto mundos 3D más abiertos y grandes, más bellos o con más cosas para hacer… pero ninguno con el irresistible encanto de *Ocarina of Time*. Una obra maestra.

PAG. 58










HOBBY y Nintendo

20 AÑOS JUGANDO JUNTOS











Los mejores juegos de la historia de Hobby Consolas



Metal Gear Solid
1999

Consola PlayStation
Compañía Konami
Creador Hideo Kojima
País Japón
PVP Lanzamiento 8.490 Ptas.
Unidades Vendidas en el mundo 5.59 millones

Así lo vivió... Manuel del Campo
Director de Hobby Consolas (Redactor Jefe de H.C. en 1999)

Psycho Mantis me pregunta a qué estoy jugando. Lo adivina. Después dice que tiene poderes. Mueve el mando. Se me eriza la piel... Solo por ese momento merece la pena haber jugado alguna vez a un videojuego. En mi vida me he visto más sorprendido frente a una consola que con *Metal Gear*. El mayor alarde de imaginación que puedo recordar. Otacon, Meryl, el Coronel Campbell, Vulcan, Sniper Wolf... y, cómo no, el gran e inimitable Solid Snake. Todos forman parte de mis emociones. Podría decir que de una u otra forma les quiero. Me hicieron disfrutar como nunca.

PAG. 64



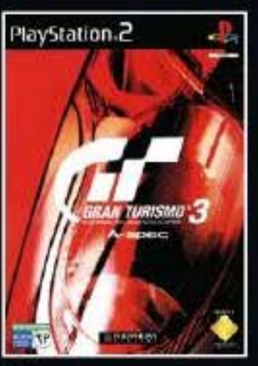
Pokemon rojo y azul
1999

Consola Game Boy
Compañía Nintendo
Creador Satoshi Tajiri
País Japón
PVP Lanzamiento 5.490 Ptas.
Unidades Vendidas en el mundo 31.37 millones

Así lo vivió... Roberto Ajenjo
(Redactor de H.C. en 1999)

No sé si porque era el más joven de la redacción o porque me vieron con cara de coleccionista, pero me tocó a mí enfrentarme con esa nueva "japonesada" que estaba arrasando en aquellos lares. Admito que no iba con mucho ánimo de que aquello me fuera a gustar. Pero al poco tiempo de empezar a jugar me descubrí a mi mismo totalmente enganchado, buscando bichos como loco y emocionándome en cada combate. Está claro que lo mismo le debió pasar a millones de personas. No era consciente, pero estaba ante el inicio de un fenómeno único en la historia de los videojuegos.

PAG. 70



Gran Turismo 3
2001

Consola PlayStation 2
Compañía Poliphony Digital
Creador Kazunori Yamauchi
País Japón
PVP Lanzamiento 9.990 Ptas.
Unidades Vendidas en el mundo 14.89 millones

Así lo vivió... David Martínez
Redactor Jefe de Hobby Consolas (Redactor de H.C. en 2001)

Recuerdo perfectamente la primera vez que jugué a *Gran Turismo 3*. Sony nos había invitado a un viaje de prensa, a Londres, y dijo que tenía "una golosina" para nosotros. Se trataba de probar el juego, que por fin adoptaba el título de *Gran Turismo 3* (en lugar de *GT 2000* que fue su nombre en clave). En cuanto aterrizamos en España me compré una PS2, y meses después, cuando pude analizarlo con calma, quedé convencido de que era el juego que "de verdad" inauguraba aquella generación. Todavía hoy es un simulador alucinante repleto de posibilidades.

PAG. 74



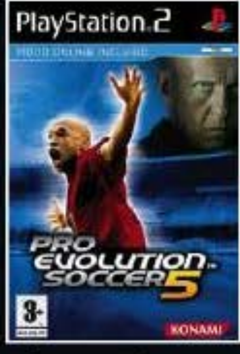
GTA San Andreas
2004

Consola PlayStation 2
Compañía Rockstar
Creadores Leslie Benzies, Dan y Sam Houser
País EEUU
PVP Lanzamiento 69 €
Unidades Vendidas 19.14 m.

Así lo vivió... David Martínez
Redactor Jefe de Hobby Consolas (Redactor de H.C. en 2001)

Juegos largos hay muchos, pero *GTA San Andreas* era gigante en todos sus aspectos. Cada vez que Rockstar nos enseñaba una nueva ciudad, las posibilidades de personalización, el campo, los vehículos, minijuegos… me iba convenciendo más de que este juego marcaría un antes y un después en el género. Visto desde la distancia, creo que fue el lanzamiento más importante de su generación, y estoy seguro de que Carl Johnson se ha hecho un hueco en el corazón de todos nosotros. No en vano se trata del juego más vendido de PS2, lo cuál es mucho decir.

PAG. 80



Pro Evo. Soccer 5
2005

Consola PS2 - Xbox
Compañía Konami
Creador Shingo "Seabass"
País Japón
PVP Lanzamiento 59,95 €
Unidades Vendidas en el mundo 4.28 millones

Así lo vivió... Sergio Martín
(Redactor de H.C. en 2005)

Como amante del deporte rey, siempre era un placer analizar los juegos de fútbol, una bendita constante en mi etapa en Hobby Consolas. *Pro Evolution Soccer 5* consiguió una vez más mostrar un realismo sin igual en aquellos tiempos, superando en prestaciones a la magnífica entrega de *PES* de la temporada anterior... y también a *FIFA 06*, su rival de entonces. Y es que aunque *PES5* no podía competir en términos de licencias oficiales, número de ligas incluidas y demás con el simulador de Electronic Arts, su jugabilidad era insuperable. Y eso, a la postre, era lo más importante.

PAG. 86



Los mejores juegos de la historia de Hobby Consolas



God of War II 2007

Consola PlayStation 2
Compañía Sony Santa Mónica
Creadores D. Jaffe, C. Barlog
País EEUU
PVP Lanzamiento 59,95 €
Unidades Vendidas en el mundo 3.54 millones

Así lo vivió... David Martínez
Redactor Jefe de Hobby Consolas

La segunda aventura de Kratos llegó al final de la generación... y era mucho más espectacular que los primeros juegos de PlayStation 3. Si decimos que se trata de un juego titánico, no sólo es por sus protagonistas (rescatados de la mitología griega) sino por el modo en que los puzles se integran con la acción, o la escala de los enemigos y escenarios. *God of War II* no sólo tenía los gráficos más pulidos o los personajes mejor retratados de PS2, también era el juego más salvaje. Su sistema de combate con QTE ha cambiado para siempre el género de los "beat´em up" en consola.

PAG. 90



Call of Duty 4 MW 2007

Consola PS3 - Xbox 360
Compañía Infinity Ward
Creadores J. West, V. Zampella
País EEUU
PVP Lanzamiento 66,95 €
Unidades Vendidas en el mundo 14.25 millones

Así lo vivió... Javier Abad
Subdirector de Hobby Consolas

Mi pasión por la 2ª Guerra Mundial me convirtió en fan de la saga *Call of Duty* en su versión "clásica". Es cierto que ese conflicto estaba muy exprimido, pero desconfiaba del salto a la época actual... hasta que acudí a una presentación y me quedé boquiabierto por su inusitado realismo y el soberbio nivel gráfico. Cuando pude jugarlo a fondo descubrí que tras ese despliegue técnico había una emocionante historia con momentos inolvidables y un inagotable modo online, que han convertido a *Modern Warfare* en el gran referente de la presente generación de consolas.

PAG. 96



Gears of War 2 2008

Consola Xbox 360
Compañía Epic Games
Creador Cliff Bleszinski
País EEUU
PVP Lanzamiento 56,95 €
Unidades Vendidas en el mundo 6.12 millones

Así lo vivió... David Martínez
Redactor Jefe de Hobby Consolas

Si la campaña no os deja boquiabiertos, esperad a probar el multijugador, sobre todo en el modo horda cooperativo. Puede que sólo sea otro juego de marines "cuadrados" contra alienígenas, pero el bombardeo de acción y los gráficos nos dejaron clavados al asiento de principio a fin. Además, el argumento resultaba más complejo que en el primer juego, ¡y podíamos cabalgar sobre un brumak! Puede que ahora, justo cuando acaba de salir la tercera entrega, muchos lo vean como un juego de transición, pero si echamos la vista atrás, comprobamos que estaba sobrado de virtudes.

PAG. 100



Assassin's Creed II 2009

Consola PS3 - Xbox 360
Compañía Ubisoft
Creador Patrice Désilets
País Canadá
PVP Lanzamiento 69,95 €
Unidades Vendidas en el mundo 9,21 millones

Así lo vivió... Daniel Quesada
Jefe de Sección de H. Consolas

Preparar este análisis fue, por un lado, un placer: en su momento, una recreación tan detallada de las ciudades italianas parecía imposible a nivel técnico. También tuvo su parte infernal. Para hacer justicia al juego había que indagar a fondo: centenares de items ocultos, la personalización de la Villa, los puzles... Quería odiar el juego por tenerme despierto hasta las mil de la noche para tener su análisis a tiempo. Pero no me salía: era tan bueno que, por muy cansado que estuvieras, siempre querías seguir para descubrir un nuevo misterio. Ezio se ha convertido en icono de esta generación.

PAG. 104



Red Dead Redemption 2010

Consola PS3 - Xbox 360
Compañía Rockstar
Creador Dan Houser
País EEUU
PVP Lanzamiento 69,95 €
Unidades Vendidas en el mundo 8,41 millones.

Así lo vivió... David Martínez
Redactor Jefe de Hobby Consolas

Si *GTA San Andreas* es el juego urbano por excelencia, la mayor virtud de *Red Dead Redemption* es cómo refleja la naturaleza: los animales salvajes, los bosques, y también la forma de comportarse de los últimos pistoleros, a finales del siglo XIX. Un juego capaz de hacernos reír, aceleramos el pulso en las secuencias de acción y (los que lo hayan terminado sabrán de qué hablo) emocionarnos. Lo mejor de ***RDR*** es la libertad que sentimos mientras cabalgamos por el desierto, esperando que ocurran cosas a nuestro alrededor. Gracias a él, volvimos a disfrutar de los western.

PAG. 108



La tristeza y el dolor se cernían sobre Overland, la tierra de los animales simpaticones. El doctor Robotnik, hasta entonces considerado como una buena persona, había enloquecido gravemente, y se dedicaba a raptar animalillos y convertirlos en horripilantes y peligrosas criaturas.

Cada día cientos de animales desaparecían de los bosques y tras la diabólica reconversión de su estructura mental y física, pasaban a formar parte del ejército particular del insensato doctor.

En un lejano y poco transitado paraje de Overland, vivía un puercoespín de color azul. Tenía el pelo de punta, lógico, y unas zapatillas mágicas que le permitían desplazarse a velocidades de vértigo. Su nombre era Sonic.

El sueño dorado de nuestro espinoso amigo era convertirse en héroe y, tal y como estaban las cosas en Overland, le parecía el momento más indicado para darse a conocer.

Seis parajes del país están totalmente infestados de secuaces del doctor, al final de cada uno de los cuales espera, muy enfadado por cierto, el propio Robotnik en persona.

Si Sonic resulta vencedor en el enfrentamiento, todos los animalillos de ese mundo serán liberados.

Cada una de esas luchas transcurre en lugares absolutamente alucinantes y completamente diferentes entre sí.



OCTUBRE
1991
HC Nº1



J.L. "Skywalker"

Un famoso cineasta afirmó que "una película ha de comenzar con un terremoto y a partir de ahí ir subiendo cada vez más". Y eso es precisamente lo que hace este chachi-game de animales varios: te secuestra por derecho propio y te obliga a participar en el trepidante espectáculo que se desplegará ante ti.

Espectáculo que entra primeramente, y a la velocidad de la luz, por tus retinas en forma de inmensos, coloristas y deliciosos escenarios y personajes, para posteriormente inundarte de sonidos y melodías que se verán acompañadas, si eres precavido, por un casco motociclero con el que combatir la terrible velocidad del programa. Y creedme, todo esto no es sino el principio de un recorrido que os dejará huella y que puede llevaros a la más absoluta de las adicciones maquineras.

No existen palabras para referirse a este personaje de maliciosas miradas, nacido para llevar la bandera de Sega, cual último valuarte de los más puros y genuinos Arcades, para deleite del personal Megadrivero. Muy pocas veces se podrán decir tantas cosas buenas de un juego con una sola palabra: SONIC. Sensacional, único y terriblemente indispensable.



El señor de los anillos

Pocas veces tendrás la oportunidad de cargar en tu consola un cartucho como Sonic. Una auténtica obra maestra.









Laberintos del caos

Si recogéis un cierto número de anillos y llegáis al final de las zonas primera o segunda fe cada fase sin perderlos, tendréis la oportunidad de visitar los Laberintos Giratorios del Caos.

Nuestro objetivo en estos laberínticos lugares es conseguir la joya caótica. El laberinto cuenta con dos elementos para hacer fácil o difícil nuestro mareante camino: rebotadores, inversores de sentido, giro rápido o lento y un largo etcétera. También hay vidas extra hábilmente escondidas, e incluso podréis obtener continuaciones si recogéis muchos anillos.

Seis laberintos con su correspondiente joya esperan tu visita e intentarán por todos los medios que tú y Sonic salgáis del lugar son la joya y ligeramente mareados. En cualquier caso, es un auténtico placer darte una vueltecilla por estas pantallas.

LO MÁS NUEVO









El primero de ellos es un lugar a modo de isla montañosa en el que cada paso que demos puede ser una trampa que nos envíe directamente al mar... o a unos afilados aguijones gigantes; el segundo es un paisaje marmóreo formado por tierras baldías con peligrosos pozos de ardiente magma y misteriosos templos cuajados de peligros.

Tras esto llegaremos al pozo de la diversión: cientos de resortes, zonas de flipper, muelles, bolas giratorias con pinchos... Cuarto ataque del doctor, ¡qué pesado! Un enorme laberinto nos introducirá en un misterioso y "abandonado" templo en el que Sonic tendrá que utilizar sus limitadas dotes de buceador. Toda una experiencia.

Si salimos con vida de Starlático, un extraño mundo formado por paisajes estelares, llegaremos a la última fase: una gran factoría en la que abundan los mecanismos mastodónticos, así como unos rodillos pegadizos la mar de graciosos. Diversión a tope.

Como ves, la cosa no es fácil Sonic, pero sabemos que lo vas a lograr. El mundo de Overland necesitaba un héroe como tú.



A la izquierda podéis contemplar parte del primer mundo, enemigo y pivote incluidos.



Sonic se encuentra al borde de un precipicio. Tú, que le guías, te detienes un instante a reflexionar. Pero a este marchoso puercoespín no le puedes tener quieto mucho rato, pues empezará a mirarte impaciente.

Aquí no nos falta de nada. Pero desde luego si te gustan las emociones fuertes, en este juego las encontrarás como para aburrirte.



Monitores Sonic

A lo largo del juego encontraréis monitores mágicos que os proporcionarán valiosas ayudas al ser destruidos. Hay cinco tipos de monitores diferentes:

Monitor del anillo: Os otorgará de golpe y porrazo diez anillos más.

Monitor de la esfera: Un resplandor grisáceo rodeará a Sonic garantizándole que no perderá los anillos al ser atacado por el enemigo, pero cuidado porque sólo os protegerá una vez.

Monitor de Sonic: Una preciada vida se sumará a las que tengamos, si es que nos queda alguna.

Monitor de las zapatillas: Estas turbo zapatillas nos proporcionarán una velocidad el doble que la normal.

Monitor de estrellas: La preciada inmunidad temporal, aquí.







El perverso Doctor Robotnik, hábil mercachifle, tenor despiadado y artífice de todos los males de Oveland hará lo imposible por evitar el éxito de vuestra humanitaria, mejor dicho, animalaria misión.

Al final de cada acto, se manifestará ante vosotros a bordo de su rechoncha nave y, por medio de diferentes métodos atormentará hasta límites inconfesables las andanzas de Sonic.

Doctor Robotnik, tus minutos están contados.



The Elf

Sonic es el juego más esperado y deseado del año. La expectación que ha creado es increíble. El pequeño puercoespín azul es el blanco de millones de ojos. La nueva mascota de Sega acaba de nacer y, según sus creadores, va a protagonizar los mejores y más grandes juegos jamás realizados para la Megadrive. Más emoción imposible.

Ahora, con el cartucho en mis propias manos he de deciros que todo lo que rodea a este gran juego ha cumplido con lo prometido: es totalmente alucinante, desde el logo inicial de Sega, hasta el último mensaje de Game Over.

Los gráficos son un auténtico derroche de fantasía, colorido y espectacularidad: rampas, giros de 360 grados, plataformas móviles, pronunciadas pendientes y cientos de obstáculos más que no podéis ni imaginar. Es el escenario perfecto para nuestro personaje, dotado de una velocidad y una agilidad increíbles. Y hablando de velocidad, cuidado, porque el espectacular y vertiginoso scroll puede provocar mareos al más pintado.

La leyenda de Sonic era totalmente cierta, es indiscutiblemente perfecto. Uno de esos juegos que hace de la consola el mejor invento de los últimos tiempos.







Todo en Sonic es genial, pero los gráficos se salen de lo normal.







En Sonic no hay cabida para el aburrimiento. Es como mil juegos en uno, y no pararás de saltar, nadar, correr..., todo ello en los escenarios más alucinantes que te puedas imaginar.



LAS PUNTUACIONES



Plataformas

SEGA
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: No es fácil

Nº continuaciones: Según puntos
Nº fases: 5



96



Todo, incluyendo el logotipo de Sega





90



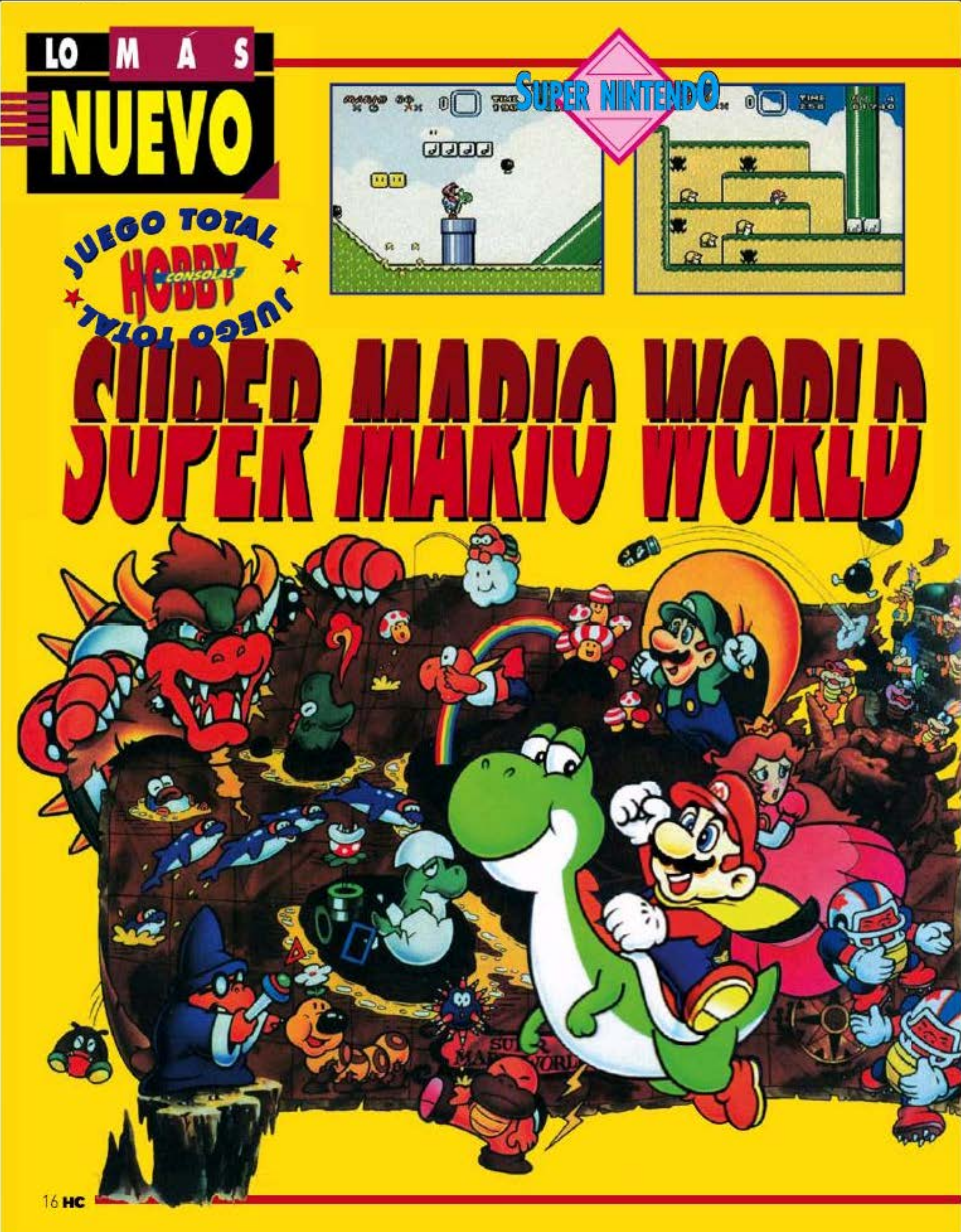
No tenerlo





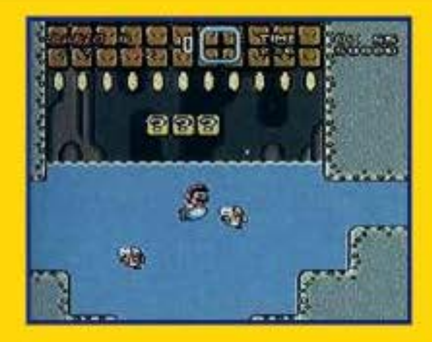
95

95



LO MÁS NUEVO
SUPER NINTENDO
JUEGO TOTAL
HOBBY CONSOLAS
JUEGO TOTAL
SUPER MARIO WORLD









EL MUNDO MÁS DIVERTIDO



Mario, su inseparable amigo Luigi y la bella princesa Toadstool estaban a punto de disfrutar de unas merecidas vacaciones.

Atrás quedaba el recuerdo de su última aventura tras los pasos de Bowser y su numeroso ejército de tortugas malévolas. Ahora tan sólo les preocupaba llegar al lugar que habían elegido para retirarse del mundanal ruido: La Tierra de los Dinosaurios, el más bello paraje de cuantos se puedan imaginar.

Los habitantes de tan afortunado país, hospitalario como ninguno, al enterarse de tan importante visita prepararon una gran ceremonia para celebrar la llegada de nuestros héroes.

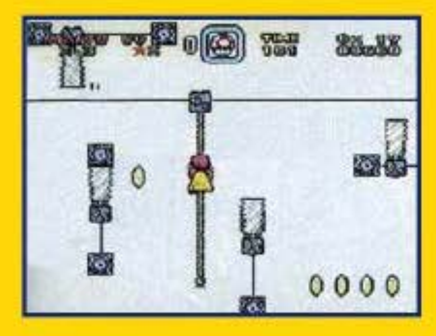
Tras una gran noche de diversión, fiestas, fuegos artificiales, juergas y algarabías varias, Mario y compañía se retiraron a descansar a una apacible posada situada a la ribera del río Soda.

A la mañana siguiente, Mario se levantó con un gran dolor de cabeza. Un extraño presagio le rondaba las pensaderas. Se incorporó rápidamente, frotó sus ojos, se caló su gorra roja y salió de la posada raudo y veloz.

¡Cuál fue su sorpresa al comprobar que la calle estaba totalmente desierta! Nada ni nadie perturbaba la malsana tranquilidad de los alrededores. Pero... ¿dónde se habían metido todos los habitantes del reino?, ¿cómo es que habían desaparecido tan de repente?

De pronto, la voz de Luigi sonó desde la ventana de la posada, "la princesa ha desaparecido, la princesa ha desaparecido...". Ambos subieron rápidamente a la habitación de la princesa y comprobaron el vacío que reinaba en ella.

"Me temo que Bowser ha vuelto, amigo Luigi", susurró Mario. "¡No!, otra vez no. Pero si acabamos de empezar nuestras vacaciones", exclamó Luigi consternado. ►



Super Nintendo se estrena con este auténtico súper juegazo. Desde luego, no podía haberlo hecho de una forma más espectacular









LO MÁS NUEVO





► Así es la vida, amigos. Esta pareja ha nacido para ser héroes eternos y no les queda más remedio que salvar a la princesa Toadstool cuantas veces sea necesario. ¡Faltaría más!

Pero no perdamos tiempo y sigamos los pasos de estos dos personajillos, que ya se han puesto en camino.

Tras unas cuantas horas de ardua búsqueda, Mario y Luigi se sentaron a descansar. La verdad es que no tenían ningún tipo de pista y no sabían muy bien por dónde... pero ¿qué es ese extraño bulto...? ¡un huevo con lunares verdes! Y... ¡se está moviendo!

El cascarón se rompió en pedazos y del interior surgió repentinamente una curiosa figura. "¡Oh, pero, si es un pequeño dinosaurio!", exclamó Mario sorprendido.

"Hola amigos, me llamo Yoshi", fueron las primeras palabras que salieron del humeante morro de aquel simpático y verde animalito.

Una vez pasado el susto y acabadas las presentaciones de rigor, los tres volvieron a sentarse y comenzaron una larguísima charla que duró hasta bien entrada la noche.

En esta agradable pero tensa reunión, se habló Bowser, -el mayor enemigo de Mario-, de la invasión de la Tierra de los Dinosaurios por los secuaces del tirano tortuguero, de la huida repentina de todos los habitantes, del secuestro de los hermanos de Yoshi y de su posterior encierro en huevos-prisión.

Pero esto no era lo peor. Lo más alarmante de todo era que el temible Bowser no estaba solo, pues se había traído consigo a sus siete hijos y les había instalado en siete grandes fortalezas prefabricadas. Además, y como guinda final, Bowser se hallaba oculto en el otro confín de la Tierra de los Dinosaurios, en la zona que él mismo, modestia aparte, hacía llamar el Valle de Bowser.

Y esta va a ser precisamente la misión de Mario y Luigi, atravesar las siete gigantescas zonas, eliminar a todos los enemigos y llegar hasta los dominios del mismísimo Bowser.

Yoshi, tras enterarse de toda la historia, se ofreció voluntario para ser la montura de los dos arrojados aventureros. ►







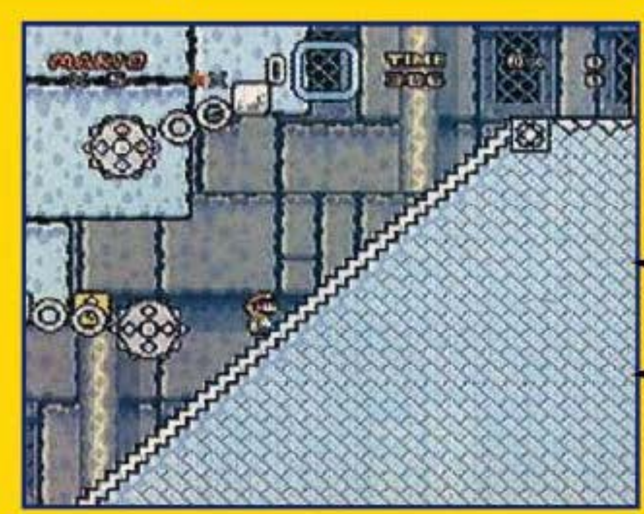






El Mundo Estrella

A lo largo y ancho de la tierra de los dinosaurios, se encuentran cinco entradas que llevan al Mundo Estrella, el cual está especialmente dedicado a los auténticos buscadores de misterios y aventuras. ¿Eres tú uno de ellos? Si consigues entrar en estas pantallas podrás transportarte por las estrellas y recorrer los mapas acortando el largo camino que supone el mapeado normal. Además, si completas los cinco niveles de la estrella unes los caminos que forman el estrellado mundo y resuelves el quinto nivel, tendrás acceso a otros ocho mundos secretos. Pero estos están reservados sólo para los más hábiles...







► Así es la vida, amigos. Esta pareja ha nacido para ser héroes eternos y no les queda más remedio que salvar a la princesa Toadstool cuantas veces sea necesario. ¡Faltaría más!

Pero no perdamos tiempo y sigamos los pasos de estos dos personajillos, que ya se han puesto en camino.

Tras unas cuantas horas de ardua búsqueda, Mario y Luigi se sentaron a descansar. La verdad es que no tenían ningún tipo de pista y no sabían muy bien por dónde... pero ¿qué es ese extraño bulto...? ¡un huevo con lunares verdes! Y... ¡se está moviendo!

El cascarón se rompió en pedazos y del interior surgió repentinamente una curiosa figura. "¡Oh, pero, si es un pequeño dinosaurio!", exclamó Mario sorprendido.

"Hola amigos, me llamo Yoshi", fueron las primeras palabras que salieron del humeante morro de aquel simpático y verde animalito.

Una vez pasado el susto y acabadas las presentaciones de rigor, los tres volvieron a sentarse y comenzaron una larguísima charla que duró hasta bien entrada la noche.

En esta agradable pero tensa reunión, se habló Bowser, -el mayor enemigo de Mario-, de la invasión de la Tierra de los Dinosaurios por los secuaces del tirano tortuguero, de la huida repentina de todos los habitantes, del secuestro de los hermanos de Yoshi y de su posterior encierro en huevos-prisión.

Pero esto no era lo peor. Lo más alarmante de todo era que el temible Bowser no estaba solo, pues se había traído consigo a sus siete hijos y les había instalado en siete grandes fortalezas prefabricadas. Además, y como guinda final, Bowser se hallaba oculto en el otro confín de la Tierra de los Dinosaurios, en la zona que él mismo, modestia aparte, hacía llamar el Valle de Bowser.

Y esta va a ser precisamente la misión de Mario y Luigi, atravesar las siete gigantescas zonas, eliminar a todos los enemigos y llegar hasta los dominios del mismísimo Bowser.

Yoshi, tras enterarse de toda la historia, se ofreció voluntario para ser la montura de los dos arrojados aventureros. ►







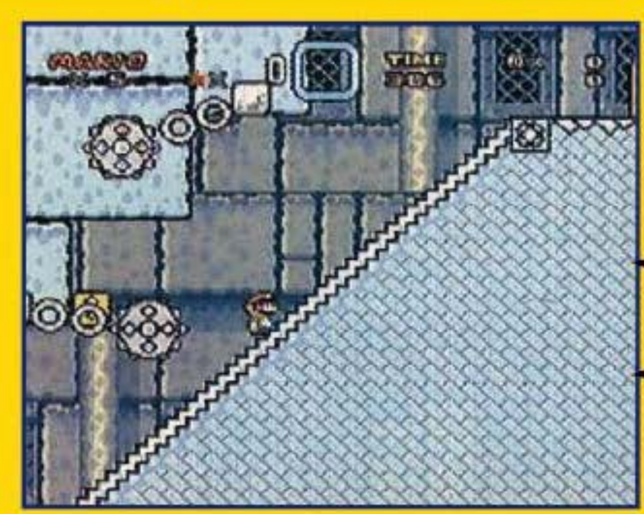




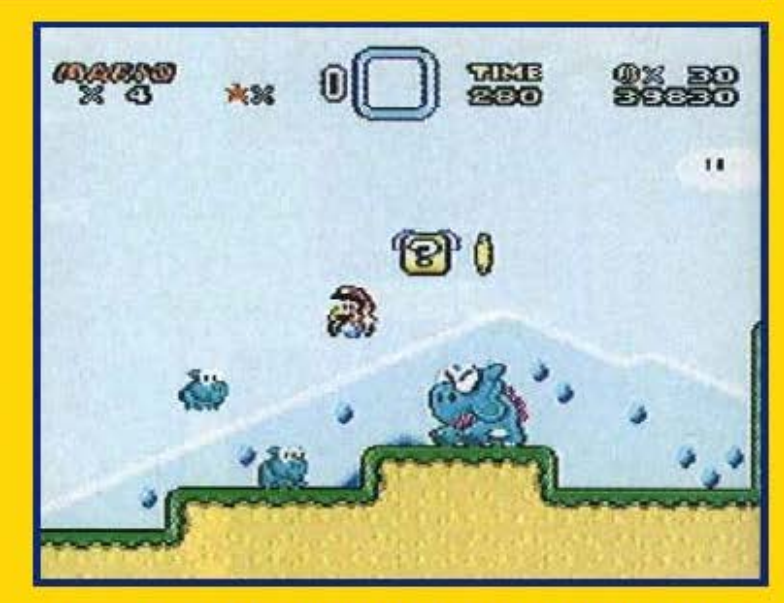


El Mundo Estrella

A lo largo y ancho de la tierra de los dinosaurios, se encuentran cinco entradas que llevan al Mundo Estrella, el cual está especialmente dedicado a los auténticos buscadores de misterios y aventuras. ¿Eres tú uno de ellos? Si consigues entrar en estas pantallas podrás transportarte por las estrellas y recorrer los mapas acortando el largo camino que supone el mapeado normal. Además, si completas los cinco niveles de la estrella unes los caminos que forman el estrellado mundo y resuelves el quinto nivel, tendrás acceso a otros ocho mundos secretos. Pero estos están reservados sólo para los más hábiles...









En este nuevo juego, Mario sigue fiel al divertido esquema de las plataformas, pero lo eleva a la máxima expresión en cuanto a imaginación y originalidad.






Yoshi Super Star



Mario y Luigi no están solos, amigos. Yoshi está dispuesto a seguirles allá donde vayan. ¿Que quién es Yoshi?, ¿pero todavía hay alguien que no lo sepa? Pues es, nada más y nada menos, que el dinosaurio verde más popular del mundo, y para conseguir su compañía tan solo tendréis que golpear algunos cuadritos marcados con una interrogación. De su interior aparecerá un huevo que, al romperse, revelará la presencia del gran Yoshi. Súbete a su lomo y prepárate para surcar los niveles acompañado por tan simpático, leal y, a veces, escurridizo dinosaurio. Una de las habilidades de Yoshi es comerse a la mayoría de los enemigos que se crucen ante su boca. Pulsa el botón Y y su larga lengua atrapará al enemigo más cercano y lo engullirá gustoso. Si el enemigo es una tortuga o un caparazón, pulsa de nuevo Y y Yoshi dejará escapar una gran llamarada que fulminará lo que encuentre a su paso. Si el enemigo te golpea, no perderás ninguna vida, pero Yoshi saldrá galopando como un alma en pena. ¡Date prisa y monta de nuevo sobre él! En niveles más avanzados encontrarás a los hermanos de Yoshi. Se diferencia de este por su pequeño tamaño y diferente color. Tendrás que cogerlos en brazos, alimentarlo con unos cuantos enemigos, y ¡sorpresa!, crecerán tanto como el propio Yoshi. Ya hemos dicho que Yoshi es verde pero sus hermanos pueden ser de color rojo, azul o amarillo. Cada dinosaurio tiene diferentes y útiles características que tendrás que descubrir tú mismo. Cuida bien de Yoshi, ¡es fundamental para el desarrollo de la aventura!









➤ Todo listo, pues, para que comience esta inigualable aventura. Nuestros amigos no pueden perder más tiempo. Bowser espera impaciente en su castillo, acompañado de Toadstool, y aún queda mucho camino por recorrer.

Mario, Luigi, no le hagáis esperar más... ¡A por él!

El mundo de Super Mario

Una vez puestos en ambiente y conociendo ya en qué va a consistir exactamente la misión de nuestros amigos, pasemos a descubrir los entresijos de este auténtico juegazo.

En primer lugar tenemos que decir que el descomunal mapa del Super Mario World está pensado para ir avanzando fase a fase, en un orden ya fijado. Hasta que no completemos un nivel, no se nos permitirá pasar al siguiente.

Sin embargo, el juego ofrece la curiosa posibilidad de permitirnos volver a una fase que ya hayamos completado. ¿Y para qué?, os estaréis preguntando. Pues muy sencillo, para proveernos de valiosas ayudas, como capas, Yoshi, Fiery Mario, etc... y afrontar con más tranquilidad los niveles posteriores. Seguir leyendo y comprenderéis por qué.

Entramos en un nivel fácil, ya completado, y conseguimos poderes. Ahora, pulsamos Start para hacer pausa y luego Select para volver de nuevo al mapa. Entremos en ese mundo que es tan difícil y lo afrontamos con las ventajas conseguidas. Mejor, ¿no? Recordad este gran truco, que vale millones. El agreste, inexplorado y gigantesco mapa que va a servir de escenario para la más grande de las aventuras, consta de 96 enormes niveles llenos de enemigos de todo tipo y tamaño, miles de plataformas y útiles objetos. Todo está pensado para que Mario emplee hasta la última gota de sus habilidades. Ya no basta con saltar, también hay que agacharse, volar, trepar, subirse en nubes e incluso comer un globo de helio para flotar por los aires. Como veis, un ➤









Super Mario World es un juego directo, que te engancha desde la primera pantalla. Una vez que entras en este mundo... ¡es imposible escapar de él!.







La leyenda de Mario

Con la Super Nintendo llega hasta nosotros la cuarta y más grande aventura del popularísimo y querido Mario. Por fin vamos a poder disfrutar en España y en toda Europa del que es posiblemente el mejor juego de todos los tiempos, el juego de juegos, el juego que ha hecho vender a Nintendo millones de consolas.

Pero para llegar hasta aquí, Mario ha tenido que recorrer un largo camino. Retrocedamos en el tiempo en busca del nacimiento de la súper estrella.

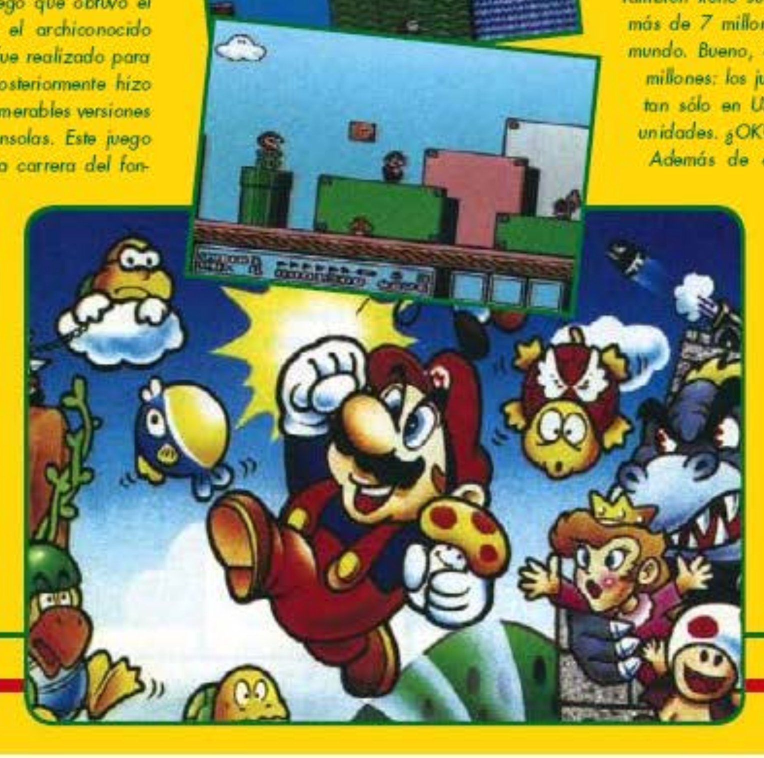
El origen de este personaje se remonta a 1980, donde **Shigeru Miyamoto**, diseñador de juegos para Nintendo, crea la figura de Mario.

Según cuenta la historia, este genial japonés se basó en una persona real para crear a Mario: un fontanero neoyorquino con descendencia italiana, bajito, gordo y con bigote.

Este peculiar personaje, dicen, era concretamente el propietario de la casa donde habitaba Miyamoto durante una de sus estancias en la ciudad de la Costa Este de Estados Unidos.

Pero quizás todo esto no sea más que pura leyenda. La realidad es que, años más tarde, el diseñador estrella fue preguntado al respecto y ni afirmó ni negó la posible inspiración de Mario de un personaje real. ¿Existirá Mario en realidad?, ¿o tan sólo en la fecunda mente de Miyamoto? Un secreto que nunca se desvelará.

Pero sigamos con las andanzas del personajillo de marras. El primer videojuego que obtuvo el protagonismo de Mario fue el archiconocido **Donkey Kong**, juego que fue realizado para la máquina arcade y que posteriormente hizo aparición en la NES y en innumerables versiones para ordenadores y otras consolas. Este juego empezó a labrar la meteórica carrera del fontanero mejor pagado de todos los tiempos, quien al poco tiempo protagonizó **Donkey Kong Junior**, en el cual, el mono retomaba el papel de héroe y convertía a Mario por una vez, en el malo de la película. Luego seguirían la tercera y cuarta parte, que apareció en el 84 sin llegar a alcanzar el éxito de sus predecesoras. Sin embargo, el fenómeno no había hecho más que empezar. Mario no se iba a rendir.



Así fue como llegó el **Mario Bros**, juego que por primera vez contaba con la aparición estelar de Luigi, desde entonces amigo inseparable de Mario.

Pero este título no fue más que la antesala de lo que sería el juego más vendido de todos los tiempos, el que llevaría a nuestro orondo amigo a lo más alto del mundillo de los videojuegos: estamos hablando de **Super Mario Bros**, título que fue editado en 1985. Multitud de niveles, pantallas secretas, bonitas melodías y una jugabilidad realmente increíble, consiguieron que las ventas de este título superaran en poco tiempo la cifra de 20 millones de copias. Dos años más tarde, con el lanzamiento de la consola en EE.UU., esta cifra se disparó por completo, ya que los yankees compraron nada más y nada menos que 23 millones más. La leyenda estaba escrita. Y con letras de oro. El estrellado siguió con **Super Mario 2** (1987), que en Estados Unidos superó los 5 millones de copias, y con **Super Mario 3**, un juego que explotaba al 110 por cien las características de la NES 8 bits, ya que incorporaba custom chips para mejorar el sonido, gráficos y scroll del juego. Más de 80 mundos y la jugabilidad de siempre supusieron otro éxito que superó los 9 millones en USA. De hecho, en este país el cartucho todavía se mantiene en cabeza de la lista de los más vendidos ¡durante más de 30 meses seguidos! Por supuesto, la Game Boy también tiene su Mario, el cual ha vendido más de 7 millones de cartuchos en todo el mundo. Bueno, acabamos ya con lo de los millones: los juegos de Mario han vendido tan sólo en USA, más de 40 millones de unidades. ¿OK?

Además de estos videojuegos, hay que añadir el curriculum de nuestro fontanero de oro otros como Dr. Mario, Golf, Game Boy Tennis, Punch Out, Alleway, Tetris, Pinball... Por todo ello, era lógico que la llegada de Mario a la Super Nintendo fuera tan espectacular. Mario ya tiene una nueva aventura, -la mejor-, a la medida de una consola que parece haber sido diseñada expresamente para él.

Marcos García







HOBBYTRUCO. Los niveles que están marcados con un círculo rojo en el mapa, tienen dos posibles salidas, una normal y otra oculta que te conducirá a otros niveles y a otras pantallas secretas.

Pantallas secretas, fases de bonus, mundos ocultos, tuberías, túneles, pasadizos... los caminos de Super Mario World son inescrutables









► cúmulo de tareas insospechadas y peligrosas, pero totalmente necesarias.

Como en anteriores aventuras del héroe de Nintendo, este mundo está llenito de tuberías secretas y salas de bonus donde conseguir valiosas vidas extra y gloriosas puntuaciones.

Pero los lugares más siniestros y peligrosos son, sin duda, las casas encantadas y los castillos de Bowser. Las primeras van a producirte más de un quebradero de cabeza, mientras que los castillos te van a hacer saltar, correr y agacharte como en ningún otro lugar del mapeado. Son auténticas pruebas de fuego para nuestro diminuto amigo.

El reino de los dinosaurios está compuesto por siete grandes mundos que marcan el entorno geográfico de este gran continente. El primero de ellos es la Isla de Yoshi, el más facilito y donde empezará el duro entrenamiento para sobrevivir más adelante. Luego llegarás a las Llanuras del Donut, la Montaña de Vainilla, los Puentes Gemelos, el Bosque de la Ilusión, la Isla de Chocolate y el Valle de Bowser.

Pero aquí no acaba la cosa. Todavía quedan El Mundo de la Estrella, los Tres Palacios del Switch (donde se activan las plataformas de colores que inundan todos los niveles), las tuberías secretas y el nivel especial al que sólo accederán los más expertos...



Como podéis ver, el mayor y más bonito escenario jamás creado para un video juego. Pero, por si fuera poco, todos estos escenarios están habitados por la fauna y flora más variada y peligrosa que puedas imaginar: las tortugas Koopa, -enemigos ancestrales y clásicos de todas las aventuras de Mario-, las plantas carnívoras, -que saldrán disparadas hacia arriba cuando pases cerca de las tuberías donde habitan-, peces dormilones –verás cuando despierten-, peces pincho, fantasmillas, fantasmones, almas en pena, tomates ácidos, Rhinos... esperad un momento que cojamos aire..., bombas caprichosas, gusanos altivos, cactus desmontables, magos chiflados e incluso deportistas ebrios.

Como podéis observar, una de las listas de enemigos más nutridas de todos los tiempos, y ¡ojo!, que no hemos dicho ni la mitad... La única nota alegre del juego la ponen los simpáticos delfines, quienes transportarán a Mario a través de las aguas de algunos niveles. Todo un espectáculo.

Bueno, pues creemos que ya os hemos contado bastante en esta primera toma de contacto con el fantástico Super Mario World.

Simplemente, a la vista de esta joya de los videojuegos, nos gustaría finalizar invitando a todos los consoleros del mundo a lanzar unas merecidas ovaciones en honor del creador del mito, Shigeru Miyamoto, (aplausos), de Nintendo y su súper máquina, (más aplausos), y de Mario y esta su cuarta y más fascinante de sus aventuras (más aplausos todavía).

¡Enhorabuena Mario!, una vez más has vuelto a demostrarnos que sólo tú eres capaz de protagonizar juegos como este, tan maravillosamente divertidos.









El mejor juego de todos los tiempos

Mario ha vuelto en la más grande y mejor aventura de todas cuantas haya protagonizado. Prepárate para surcar en su compañía un mapeado de gigantescas dimensiones, con más de noventa mundos a tu completa disposición, unos gráficos realmente entrañables y preciosistas, melodías de ensueño, posibilidad de grabar partidas y toda la magia y encanto de esa mitología llamada Mario, rey de las plataformas y mascotas por excelencia de ese gran imperio llamado Nintendo.

Porque tenemos ante nosotros el mejor y más divertido juego de la historia, y no estoy exagerando ni lo más mínimo. Todo en este arcade está pensado para crear un increíble mundo formado por una sinfonía de colores, docenas de niveles secretos, enemigos súper simpáticos, diversión casi infinita y la más alta jugabilidad y adicción que podáis llegar a imaginar jamás.

Gracias Mario por permitirnos jugar contigo y con esta maravilla llamada Super Mario World.

¡Bienvenida Super Nintendo, tu andadura en el campo del video juego no podía haber comenzado mejor!

The Elf

LAS PUNTUACIONES



Arcade

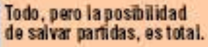
NINTENDO
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: ¿Dificultad? ¡Esto es una delicia!
Nº continuaciones: infinitas
Nº fases: 96





92





Todo, pero la posibilidad de salvar partidas, es total.





95





¿...?

98

97



Desde que Capcom anunciara hace más de medio año el lanzamiento de Street Fighter II para la Super Nintendo, los rumores, noticias y anécdotas no han dejado de sucederse hasta ahora, poco días antes de su estreno en España y el resto de Europa.

Y la verdad es que, aunque hayan pasado nueve largos meses, la espera ha merecido la pena: Street Fighter II es, sin lugar a dudas, la mejor y más perfecta conversión de una recreativa realizada hasta el momento. Y si tenemos en cuenta que Street Fighter II es la máquina más jugada, adictiva, aclamada y galardonada del mundo, os podéis imaginar lo que se siente al tomar contacto con este juego,

La primera sensación que tenemos al sacar el cartucho de su caja es un aumento de peso. ¿Y por qué?, pues porque, amigos, tenemos entre las manos un cartucho de 16 Megas, -con más chips en su interior-, lo que supone el doble de memoria que cualquier otro juego haya utilizado hasta la fecha. Por tanto, sus posibilidades técnicas son totalmente superiores a todo lo visto.

Este detalle es el que ha conseguido que esta versión sea absolutamente alucinante y con ella Capcom ha logrado igualar e incluso superar el algunos aspectos a la máquina recreativa.

Pero antes de continuar con las alabanzas, centrémonos en ➤

FURIA DE TITANES









Street Fighter II es una increíble conversión de máquina recreativa que tiene muchas posibilidades de convertirse en el juego más vendido de la historia.





Modo VS Battle: El doble de diversión

Esta es, sin duda, una de las opciones más interesantes que presenta el Street Fighter II de Super Nintendo. El modo VS Battle permite la participación simultánea de dos jugadores y con ello también podréis modificar algunas características del juego que más adelante os contaremos.

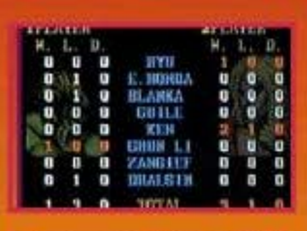
Y no sólo eso, al final de los combates accederéis a una tabla donde podréis informaros acerca de todo el desarrollo e incidencias de los mismos: victorias, derrotas o empates de cada jugador y encontrar otros muchos datos de interés.

En esta opción VS Battle, podéis elegir cada uno a vuestro luchador favorito y también el paisaje en el que queráis luchar de entre los doce que incorpora el juego.

Además, antes del combate, se puede ajustar la fuerza de ataque de cada jugador para que las cosas sean las más equilibradas y a la medida de la experiencia de cada jugador.

Pero lo más alucinante es que si introducís el truco del Champion Edition –que os contamos en alguna de las múltiples páginas de que se compone este artículo– podréis disfrutar de espeluznantes combates con personajes iguales: dos Ryu, dos Chun Li… lo cual convertirá vuestras tardes frente al Street Fighter II en auténticas experiencias vitales.





















► el breve pero intenso argumento que ha dado vida a tan glorioso cartucho.

Después del primer Campeonato Mundial de Street Fighter, este singular evento ha ido cobrando más y más prestigio. Multitud de candidatos se han enfrentado en todos los rincones del planeta, hasta que sólo han quedado los doce más grandes luchadores del mundo. A partir de ahora, la verdadera prueba de fuego ha comenzado. Cada combate va a significar una lucha a vida o muerte en la que sólo puede vencer uno. Este elegido será nombrado Street Fighter World Warrior.

Todos están preparados y deseosos por derrotar a sus rivales. Años de concentración, entrenamiento y rivalidades personales van a dar, por fin, su fruto. Pero pasemos antes que nada a conocer las reglas de la competición, aunque suponemos que ya las conocéis a la perfección. Para ganar a tu contrincante, tendrás que derrotarle dos veces. Si tras los dos primeros combates, existe un empate, se celebrará un tercer "round" para decidir quién es el vencedor. También es posible, por tanto, que haya un doble K.O. y que los dos luchadores caigan derrotados a la vez. Pero no os preocupéis porque la victoria no será de nadie y la lucha continuará con otro "round".

Cada participante tendrá que emplear toda su técnica, astucia,

Fases de Bonus









Cada vez que derrotamos a cuatro contrincantes, tendremos la oportunidad de disfrutar de una trepidante fase de bonus. Como todos habréis tenido oportunidad de ver en el transcurso de alguna de vuestras partidas en la máquina recreativa, nuestro objetivo en estos "bonus stages" es destrozar un automóvil a puñetazo limpio. En la versión Super Nintendo, Capcom no se ha conformado con introducir sólo esta fase, y ahora vamos a poder disfrutar de otra diseñada especialmente para esta consola en la que nuestro objetivo será derrumbar un monumento de ladrillos en un tiempo limitado y en el orden correcto. Y es que en este apartado de las fases de bonus, la versión para consola supera con creces a la de los salones recreativos. En serio.





Option Mode



En la pantalla principal podremos acceder a un completo menú donde modificar algunos de las características más importantes del juego:

Nivel de dificultad: esta versión Super Nintendo dispone de ocho niveles de dificultad.

Tiempo: esta interesante opción te permitirá activar o desactivar el límite de tiempo. Muy útil para que las peleas duren hasta que uno de los dos gane sin que el tiempo nos moleste.

Modificación del control pad: aquí podremos programar las opciones del control pad a nuestro gusto, tanto el jugador 1 como el 2.

Sonido estéreo: podemos oír el juego en mono o estéreo.

Music test: para escuchar todas las músicas del juego.

Sound test: para escuchar todos los sonidos y digitalizaciones del juego.

Distintos finales para una misma historia

No creáis que un súper juego como este se va a conformar con un simple final. Street Fighter tiene nada más y nada menos que ocho finales diferentes. Cada personaje tiene su propio final, y alguno de ellos conseguirá incluso que se te lleguen a saltar las lágrimas de emoción. ¿Encontrará por fin Chun Li al asesino de su padre?, ¿sentará Ken la cabeza de una vez por todas?, ¿encontrará Blanka a alguien que recuerde su pasado? Las respuestas... al final.









fuerza y velocidad para derrotar a su oponente, sin olvidarse por supuesto de los golpes o llaves especiales, totalmente necesarios para conquistar el preciado título y que nos sacarán de múltiples apuros.

Al igual que en la máquina recreativa, Street Fighter II de Super Nintendo pone a tu disposición seis botones con los que realizar todos los golpes, patadas, puñetazos, agarrones y otras múltiples técnicas de ataque especiales. Todo el control pad –menos el botón de "Select"- , será aprovechado al máximo para ofrecer inagotables posibilidades de lucha y conseguir el total deleite de todos los fans de este gran juego de Capcom.

Y si además os contamos que en las opciones también podemos variar un montón de cosas, como el nivel de dificultad, poner tiempo infinito para los combates, cambiar las funciones de pad, escuchar todos los efectos especiales así como las "BGM" o Brack Ground Music (música de fondo), llegaréis con nosotros a la conclusión que el Street Fighter II es una auténtica obra maestra del video juego mundial. No en vano, está llamado a ser uno de los títulos más vendidos de todos los tiempos. ¡Por algo será!



Street Fighter II, Champion Edition o El trucazo del siglo







Este auténtico trucazo, pensado, elaborado y contado por la propia Capcom está dedicado a todos aquellos que gusten disfrutar a niveles por encima de lo normal de esta espléndida versión, Champion Edition, la cual está causando furor y desenfreno en el mundo entero. Tras introducir este truco, dos personajes iguales pueden enfrentarse entre sí cambiando ligeramente el color de su uniforme pero manteniendo las mismas cualidades ofensivas y defensivas. Prepárate para ver a dos Ryu luchando cara a cara o a una pareja de Dhalsims lanzando fuego el uno contra el otro. Street Fighter II se convertirá en un nuevo reto para ti con esta increíble y genial posibilidad.

Para poder jugar en esta modalidad Champion Edition tendrás que hacer lo que a continuación te contamos. Si te falla a la primera, no te preocupes e inténtalo de nuevo porque la cosa es muy sencilla de realizar y sus resultados merecen verdaderamente la pena. Nada más aparecer el logo de Capcom pulsa los botones y direcciones del control pad en el siguiente orden: abajo, R, arriba, L, Y, B, X, A. Y recuerda que todo esto tienes que hacerlo antes que el logo de Street Fighter II aparezca en pantalla. Si todo ha ido bien la pantalla aparecerá de color azul y podrás disfrutar de inolvidables peleas con personajes semejantes, tanto el modo Handicap como al incorporarse entre combate y combate un segundo jugador.

Si todavía no te crees lo que te estamos contando, sólo tienes que mirar las pantallas para ver estos espléndidos combates. ¡Alucinante!

Un truco épico. ¡Ah!, y no olvides que hemos sido los primeros en contártelo. De nada.









LO MÁS NUEVO

¿Sabías que...?



- el Street Fighter II salió en Japón el 10 de junio y vendió todas las unidades de lanzamiento en tan solo una hora?
- en las primeras máquinas del Street Fighter II el hindú Dhalsim aparecía y desaparecía por arte de magia?
- el precio de Street Fighter II en Japón es de 9.800 yens (unas 7.500 pesetas) y en USA de 75 dólares (también unas 7.500 pesetas)?, ¿cuánto costará aquí?
- Street Fighter II es la máquina recreativa más jugada de todos los tiempos?
- algunos propietarios listillos de salas recreativas han bautizado a la versión Champion Edition como Street Fighter III para llamar la atención del público?
- el Compact Disc de las músicas del juego ha sido número uno de ventas en Japón durante varios meses?
- la cifra de Street Fighter II vendidos desde julio en Estados Unidos alcanza las 750.000 unidades y se espera llegar a 1.500.000 a finales de año?
- Street Fighter II no va a ir acompañado de ningún tipo de promoción con camisetas, muñecos o ropa como se suele hacer con otros juegos de éxito?



LAS PUNTUACIONES


Arcade

CAPCOM
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: Siete niveles distintos
Nº continuaciones: Infinitas
Nº fases: 12



96


Todo el cartucho es perfecto.
Como tener una auténtica recreativa en casa.



95


Nos tememos que va a ser un poco más caro que el resto de cartuchos.



98


97

En busca del juego perfecto

Desde que me enteré las pasadas navidades que el Street Fighter II iba a hacer su debut en una consola, una sonrisa invadió mi rostro. Por fin la máquina más jugada de todos los tiempos iba a ser convertida para Super Nintendo. Pero, ¿conseguiría Capcom reflejar en esta versión esos sprites gigantescos, esa extensa gama de movimientos, ese colorido de excepción y esa jugabilidad de leyenda?

La respuesta parecía que se iba hacer esperar.

Pero desde Japón y Estados Unidos empezaron a llegar las primeras noticias. Todo parecía indicar que el juego iba a responder a todas las expectativas levantadas y que iba a conseguir marcar un hito en el cada día más difícil campo de las conversiones de máquinas recreativas.

Ahora, con el cartucho -por fin-, entre mis manos, he podido comprobar que Street Fighter II ha dado de sí incluso mucho más de lo que se esperaba. Porque Capcom ha conseguido –como ya hiciera con el U.N. Squadron y el Super Ghouls 'n Ghosts- superar una vez más al original.

En esta pura conversión vas a encontrar a todos los personajes que acompañaron tus combates en la máquina recreativa, con el mismo colorido, gestos, el mismo detalle y todos sus impresionantes y espectaculares movimientos, detalle que ha sido conseguido gracias a la utilización de los seis botones del control pad.

La música, por su parte, es todavía más espectacular que la del juego original, con una jugosa adaptación de las geniales melodías que auparon el Compact Disc del juego al número uno de ventas en Japón.

Y aún hay más. Los efectos especiales de sonido del juego, al igual que todas voces, gritos y exclamaciones de cada uno de los personajes, han sido completamente digitalizados del original, con lo que se ha logrado que tus combates sean tan reales como la vida misma.

Por supuesto, la jugabilidad y adicción son tan impecables como el propio juego, y si la máquina te pareció divertida, esta versión aún te gustará más, pues la enorme cantidad de opciones junto con la interesante modalidad "VS Battle" convertirán este cartucho de 16 megas en una fuente de diversión infinita.

Por último, os recordaré que ningún detalle ha sido olvidado, la rutina de movimiento del suelo, los ocho finales diferentes, la derrota ralentizada de los luchadores, los decorados animados y los niveles de bonus, -hay uno más incluso-, están ahí para coronar la mejor versión que se ha hecho jamás para una consola.

Si quieres llevarte una máquina recreativa a tu casa, y poseer uno de los dos mejores juegos que puedas encontrar para Super Nintendo, consigue el Street Fighter II cueste lo que cueste.

A partir de ese momento, nunca podrás separarte de él. Ni la propia Blanka podría arrebatártelo.

Si Super Mario World se convirtió en el mejor juego de plataformas, Street Fighter II es y será, por mucho tiempo, el mejor juego de lucha.

The Elf







EA FIFA INTERNATIONAL SOCCER

CUANDO EL FÚTBOL SE CONVIERTE EN ARTE



Ha tenido que producirse un acontecimiento de gran magnitud como es la celebración del Campeonato del Mundo "USA 1994", para que los americanos de Electronic Arts se dignasen por fin a crear un cartucho balompédico. EA se ha convertido en la compañía especialista en juegos deportivos "puramente americanos", como el fútbol americano, hockey hielo, baloncesto, etc. Sin embargo, había dejado hasta ahora de lado una práctica considerada en USA como "extranjera": el fútbol europeo, o mejor, como a los "yankis" les gusta decir, el soccer.

Pero esto se ha acabado. Para dicha de los numerosísimos seguidores de este deporte, el mejor juego de fútbol de toda la historia ha visto la luz, y los programadores de EA Sports han sido los responsables de su aparición.

Nunca la salida al mercado de un fútbol-game ha estado precedida de tanta expectación; pero como pudisteis ver en el número anterior, la cosa no es para menos. En este programa, se reúnen las virtudes de todos los juegos anteriores, y además incluye las suyas propias. Y si no lo creéis, seguid leyendo.

En primer lugar, "EA Soccer" mantiene la línea de los mejores juegos de fútbol en cuanto al control del juego. Al igual que "Kick Off" o "Sensible Soccer", el movimiento del balón es real, es decir, no se queda pegado a los pies del jugador formando un todo, sino que su control requiere práctica, y las jugadas individuales están al alcance de muy pocos (al menos al principio). Para los que no os hayáis dado cuenta, esto significa que el juego en equipo es lo más recomendable, máxime cuando en este aspecto se han ampliado las posibilidades para realizar pases cortos, largos, despejes sin contemplaciones, colgar balones al área e incluso TACONAZOS al mismísimo pie del compañero, siempre ajustando la fuerza y el efecto que se quiera dar al balón.

Pero la cosa no queda aquí, porque en la faceta rematadora no falta ni una sola acción que se haya visto en un terreno de juego. Remates ►







4 jugadores

Gracias al adaptador exclusivo de Electronic Arts, pueden participar hasta 4 jugadores simultáneamente. En el cuadro de configuración se distribuirán los cuatro participantes, pudiendo elegir todas las posibilidades (4 contra la máquina, 3 contra 1 ó 2 contra 2). Una vez comenzado el partido, cada jugador será distinguido con un color diferente en la estrella que rodea a los sprites. Sin duda, esta posibilidad de los cuatro jugadores es uno de los puntos fuertes de "EA Soccer".





















MOVIMIENTOS







Electronic Arts nos ofrece uno de los mejores cartuchos de fútbol jamás creados



Las jugadas espectaculares se suceden a cada momento. Los porteros se convierten en los auténticos protagonistas del partido con sus paradas.

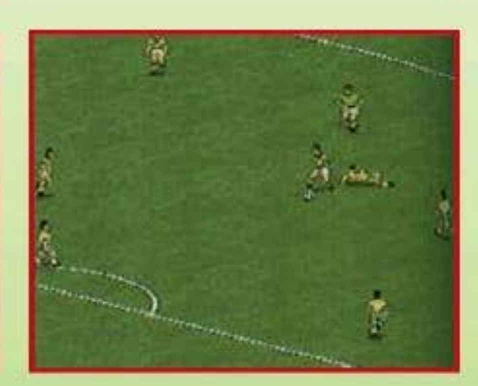




Este es el impresionante aspecto que presenta el estadio EA Soccer. Todos los detalles están cuidados al máximo, e incluso el público permanece animado constantemente. Ni siquiera Maracaná se acerca a este fabuloso ambiente.







► de cabeza, en "plancha", "voleones" sin dejar caer el balón y, por supuesto, "chilenas al más puro estilo Hugo Sánchez estarán a tu completo alcance. Para facilitar la ejecución de todos estos movimientos, se ha habilitado la utilización de los tres botones en combinación con el pad.

Por otra parte, las posibilidades en el desarrollo del juego son prácticamente las mismas que en el fútbol real, incluso, y si tu ambición fue siempre convertirte en el mejor entrenador del mundo, tendrás la oportunidad de introducir todos los sistemas de juego actuales (incluidos el "sistema Floro" y el "método Cruyff").

Y para que todas estas excelencias puedan explotarse al máximo, se ha dotado al juego de la calidad gráfica más sobresaliente que se haya visto en un juego deportivo. Ya habréis oído que se pueden contar hasta 2.000 secuencias de movimientos diferentes. Pero es que, por ejemplo, un solo jugador utiliza 17 instantáneas para realizar un simple remate a puerta. Por supuesto, esto abarca a todos los participantes, incluidos los porteros. Además, la utilización de una revolucionaria perspectiva isométrica diagonal en 3-D permite una perfecta visión del terreno, así como de la situación de los jugadores más cercanos.

La combinación de todas estas cualidades concluye en un fútbol real y espectacular a partes iguales, en el que el deleite y la diversión están aseguradas por tiempo ilimitado. Ahora sí que no tenéis excusa para practicar hasta ser unos jugadores de élite.

Estrategias

Antes de comenzar el partido, es necesario preparar concienzudamente la estrategia del equipo. No desestiméis ni una sola de las posibilidades.







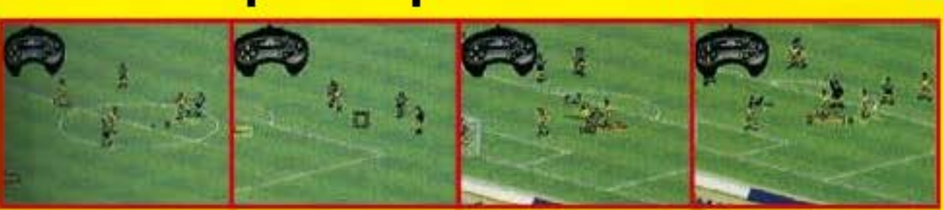


Una obra maestra

Después de un tiempo de irritante sequía, los usuarios de Mega Drive aficionados al fútbol nos hemos visto sorprendidos con la aparición simultánea de los dos mejores juegos del deporte rey en la historia de esta consola. Ambos son grandes programas, pero sinceramente creo que la impresionante calidad gráfica de este "EA Soccer" y su mayor número de posibilidades le sitúan por encima del "Sensible" aunque en cuanto a la jugabilidad anden parejos.
"EA Soccer" es una maravilla estudiada al detalle, en la que la posibilidad de participar hasta cuatro jugadores significa el broche de oro a una obra maestra. De todos modos, si os gusta el fútbol y vuestro bolsillo os lo permite, lo mejor es que no dejéis escapar ninguno de los dos.

Lolocop

Lo que el ojo no ve



Esta opción se lleva la palma. Os lo explico. La jugada transcurre normalmente por el centro del campo. De repente, oímos un fuerte grito. En ese momento, paramos el partido, repetimos la jugada, y con una cámara que nos permite ver lo que sucede en todo el campo, observamos que se ha producido una agresión. Un lujo de EA.

MEGA DRIVE



DEPORTIVO
ELECTRONIC ARTS
EA SPORTS

Nº jugadores: De 1 a 4
Vidas: 0
Nº de fases: 40 Equipos
Niveles de dificultad: 0
Continuaciones: Variable
Megas: 16

Gráficos — 94
Lo nunca visto en juegos de fútbol. Gran definición y movimientos que os harán saltar de la silla.

Música — 86
Incluso este aspecto no desentona. Muy marchosa y bastante apropiada para el juego

Sonido FX — 89
El griterio del público es una auténtica delicia, y las voces y sonidos de los jugadores, sobresalientes.

Jugabilidad — 90
Todo tipo de posibilidades con un aumento lento pero progresivo del control del juego.

Adicción — 92
No tiene tantos torneos como el Sensible, pero la opción de 4 jugadores es para llorar de alegría.

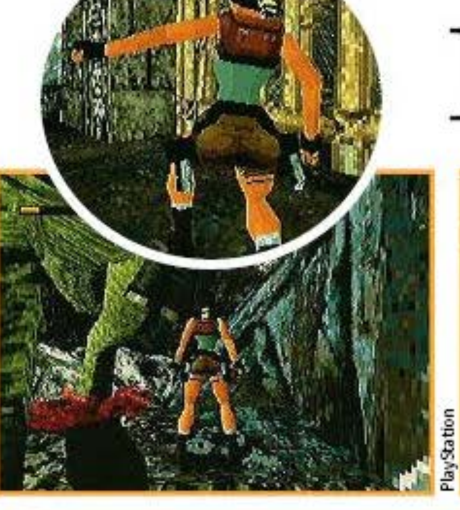
Total — 93
El juego de fútbol más completo creado hasta la fecha. Un cartucho más que imprescindible para los seguidores de este género.

Lo Mejor
- Las innovaciones gráficas.
- La opción para 4 jugadores.

Lo Peor
- Que no os gusten los juegos de fútbol (no sabéis lo que os perdéis).

PlayStation
SegaSaturn

TOMB RAIDER


Saturn


PlayStation


PlayStation

Os presentamos a Lara, la heroína de este juego y cuya condición de mujer no le impide afrontar todo tipo de peligros. Todo un carácter.

Saturn

ARMAS de mujer

Enfrentarnos a un Tiranosaurio, escalar un glaciar, encontrar un ídolo de oro, desarrollar poderes psíquicos, acabar con una banda de mercenarios, nadar huyendo de cocodrilos...

¿El Dr. Grant, Indiana Jones, Spiderman y Tarzán en el mismo juego? Pues más o menos sí, porque los chicos de Core se han propuesto con este juego poner a prueba toda nuestra destreza y astucia para resolver las situaciones más dispares y embarazosas.

Y es que este «Tomb Raider» no es un juego cualquiera. El jugador que se deje atrapar por su especial atmósfera y su inteligente desarrollo descubrirá un increíble mundo lleno de sensaciones que empiezan por un entorno tridimensional absolutamente real y que terminan con una sucesión de fases y situaciones tan complicadas como originales, variadas, espectaculares y, sobre todo, divertidas. Es, sin duda, un título tan absolutamente brillante a nivel técnico como audaz en su aspecto jugable.

«Tomb Raider» se encuentra a caballo entre las plataformas y la aventura y en él se nos invita a asumir el papel de Lara, una especialista en investigar antiguas civilizaciones. Al igual que ocurre con el Dr. Jones, el aspecto de Lara es, sin embargo, el de una mercenaria más que el de una arqueóloga: armada con dos pistolas que desenfunda con inusitada rapidez y utiliza con certera puntería, esta jovencita puede salir airosa de casi cualquier situación gracias a su impresionante poderío físico.

Nada más cargar el juego, la "intro" nos mete de lleno en la historia y nos muestra cómo hemos quedado atrapados en ►

NOVIEMBRE 1996 HC Nº 62



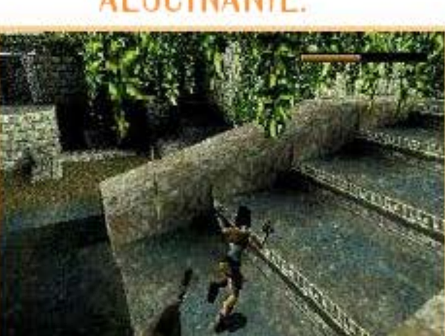
PlayStation

Este título realizado por la compañía británica Core puede ser definido con una palabra tan sólo: ALUCINANTE.



Saturn

Como veis, el aspecto gráfico de este juego es realmente brillante en las dos versiones para PlayStation y SegaSaturn.



PlayStation



La protagonista de «Tomb Raider» hace gala de unas animaciones realmente soberbias: aquí la vemos en uno de los momentos más vibrantes del juego: agarrada al borde de un precipicio colgada de una sola mano.

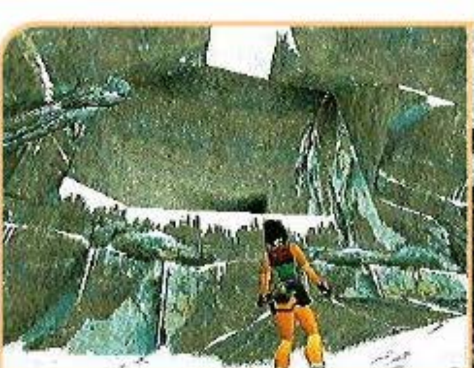


Saturn





Saturn

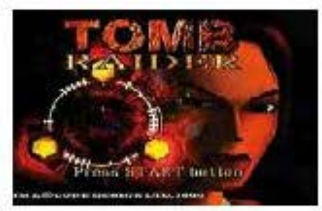




Uno de los efectos gráficos más alucinantes de este juego es el que nos permite mover la "cámara" con el control de dirección para que podamos mirar hacia cualquier punto del escenario y buscar así salidas, enemigos o trampas. Resulta verdaderamente útil y la única limitación es que no podemos mirar justo detrás nuestro. Gracias a esta interesante opción también nos será posible eliminar a enemigos que, de otro modo, quedarían fuera de nuestro campo normal de visión.



Consola:	SATURN
Tipo:	ACCIÓN/PLATAFORMAS
Compañía:	SEGA
Programación:	CORE
Nº de jugadores:	1 JUGADOR
Nº de Fases:	12 NIVELES
Niveles de dificultad:	1
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 93

Por ambientación, dominio de las 3D, animaciones y suavidad de scroll, se encuentra entre los juegos más vistosos de la historia de Saturn. Genial.

SONIDO: 90

La música sólo hace acto de presencia para anunciarnos un peligro importante. Los efectos sonoros, siempre correctos, crean la tensión más adecuada.

JUGABILIDAD: 94

Pese a precisar el uso de todos los botones del pad, no se hace en absoluto complicado. La dificultad viene en las zonas de habilidad pura y plataformas.

DIVERSIÓN: 95

Es de esos juegos que sabe atrapar desde el primer momento, poniendo a prueba la habilidad y la inteligencia del jugador. Además, es largo, larguísimo y lo bastante difícil como para obligarte a devanarte el cerebro un buen rato en cada nivel.

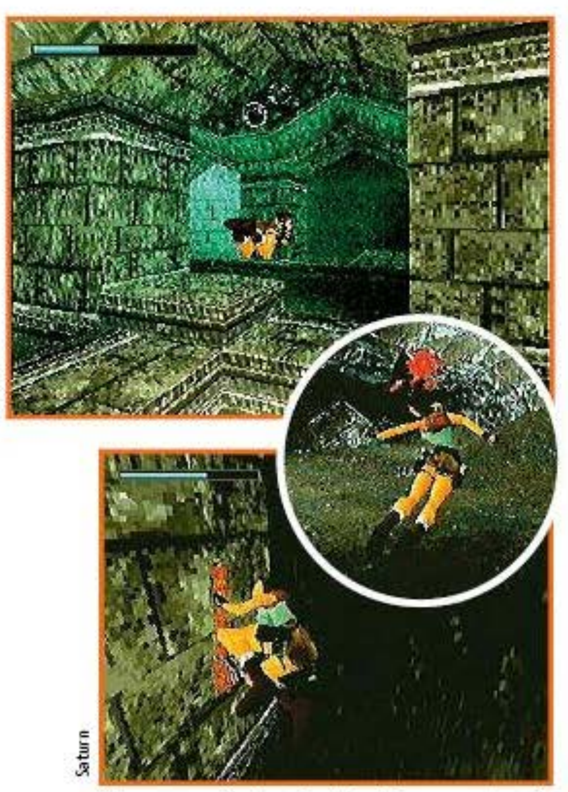
VALORACIÓN: 94

La tremenda calidad de este título viene marcada por dos virtudes que se salen de lo común: primera, es un juego realmente tridimensional que nos da libertad total de movimientos, y segunda, ha conseguido mezclar géneros tan atractivos como la aventura, la acción y las plataformas de una manera explosiva. Elementos como su originalidad, su espectacularidad gráfica y su larguísimo desarrollo no hacen más que aumentar sus enormes posibilidades de diversión. Te lo advertimos: «Tomb Raider» puede convertirse en una auténtica obsesión.

RANKING:

Tomb Raider

Alone in the Dark



Nadar es una experiencia realmente atractiva, pero puede resultar un poco peligrosa si no recordamos salir de vez en cuando a la superficie para respirar y rellenar nuestra barra de aire.



Todo lo que necesitas para descubrir mundos perdidos

Algunos de los objetos que porta Lara en su pequeña mochila nos servirán para llevar un control sobre el aspecto y la configuración del juego. Otros, por el contrario, son elementos imprescindibles para movernos por estos peligrosos mundos. El control de estos objetos se realiza desde anillos de órdenes a los que se accede al pausar el juego y son muy fáciles de manejar.



Linterna: Gracias a ella podremos aumentar el brillo de la pantalla, mejorando así la visibilidad en los lugares oscuros.



Pasaporte: Permite cargar un partida, volver al comienzo de la fase o salir del juego. Se puede usar en cualquier momento.



Armas: Hay varios tipos, pero las pistolas iniciales son las únicas que no precisan munición.



Brújula: Lara la tiene desde el principio y es de gran ayuda para orientarse en laberintos.



Herramientas: En ciertas fases habrá objetos que resultarán imprescindibles para acabar.



Llaves: Entran en la categoría de las herramientas, pero su utilidad se limita a las puertas.



Botiquines: Rellenan la barra de energía de Lara en función de su tamaño. Hay dos clases.



Munición: las armas especiales necesitan su propia munición, por cierto, muy escasa.

La gran mayoría de los objetos del juego están muy escondidos y no es posible salir de algunos niveles sin haberlos recogido todos. Algunos de estos objetos no suelen tener una importancia excesiva, pero la falta de armas o munición puede marcar el avance de la aventura. De la pericia de Lara para manejar todos estos objetos dependerá el éxito de la misión.



A lo largo de nuestro recorrido encontraremos enemigos tan peligrosos como este Tiranosaurio. Por cierto, al eliminar a los enemigos su cuerpo no desaparecerá de la pantalla y siempre que volvamos podremos verlos tirados en el suelo.

una gigantesca tumba excavada en la roca. Para encontrar la salida tendremos que recorrer cuatro extensas zonas compuestos a su vez por tres larguísimos niveles, cada uno de los cuales cuenta con sus particulares peligros que aumentan de dificultad de una manera progresiva. Obviamente los problemas logísticos como saltar de plataforma en plataforma, nadar con rapidez, mirar bien dónde pisamos o resolver puzzles también crecerán en complicación a medida que avancemos.

De esta forma, habilidad e inteligencia se repartirán equitativamente el protagonismo de un impresionante juego que pondrá a prueba vuestros reflejos y retará a vuestra inteligencia.

Hacedme caso: los usuarios de Saturn no podéis dejar escapar esta auténtica maravilla. O aseguro que es un juego que os va a encantar.

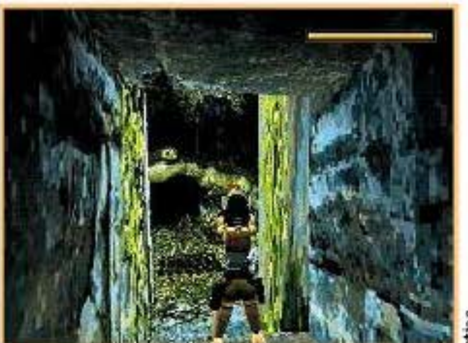
Sonia Herránz



En «Tomb Raider» deberemos permanecer constantemente alerta, pues en cualquier momento puede hacer aparición algún bicho peligroso. Aquí tenemos a un enorme perro que no viene precisamente con la intención de que le acariciemos...



Al desenfundar el arma se localizará automáticamente a los enemigos que estén en el campo de visión. Gracias a este sistema podremos disparar a enemigos que se encuentren por encima o por debajo de nosotros.







El juego se puede salvar, pero para aumentar la emoción y la sensación de angustia tan sólo podremos hacerlo cuando nos encontremos ante uno de estos rombos. Os aseguramos que resultan un auténtico alivio.

Uno de los aspectos a nivel gráfico más destacados de este título es que ofrece una sensación de tridimensionalidad absoluta.

Tan lista como ágil

Lara deberá ser capaz no sólo de correr, saltar, disparar y escalar con maestría, sino que además deberá demostrar su astucia activando interruptores y empujando o tirando de objetos. Utilizar llaves, herramientas o agacharse a recoger diversos elementos son otras de las obligaciones de esta preparadísima arqueóloga.









Consola:	PlayStation
Tipo:	Acción
Compañía:	Core
Programación:	Core
Nº de jugadores:	1
Nº de Fases:	12
Niveles de dificultad:	1
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 94
Son aún más nítidos y brillantes que en la versión Saturn. La animación es soberbia, igual que la tenebrosa y efectiva ambientación. En la parte negativa, los parpadeos de algunos polígonos.

SONIDO: 91
La música y los efectos visuales se combinan para crear una atmósfera agobiante que carga de tensión al jugador.

JUGABILIDAD: 94
Hacerse con los botones (se usan todos) y con el entorno 3D lleva su tiempo, pero termina haciéndose muy jugable.

DIVERSIÓN: 95
Su inquietante desarrollo empuja a seguir jugando una y otra vez, mientras que sus doce enormes niveles le garantizan una larga vida.

VALORACIÓN: 94
La sabia mezcla de géneros ha hecho de este compacto un juego de gran atractivo que termina por hacerse irresistible gracias a la inagotable sucesión de situaciones diferentes que ofrece.
Además, sus virtudes visuales son tremendas y nos permiten disfrutar de un entorno 3D en el que nos podemos mover con entera libertad. A pesar de que la competencia en este género es muy dura en PlayStation, «Tomb Raider» tiene todas las papeletas para convertirse en la aventura de acción del año.

RANKING:
- **Tomb Raider**
- Resident Evil
- Fade to Black
- Alone in the Dark

La hora de la verdad

Ya no hay que especular más. Ya no es necesario hablar en futuro de «Mario 64». A partir del día 10 de Marzo este juego es una realidad, un cartucho que se puede tocar, disfrutar, admirar.... Si os apetece podéis seguir leyendo estás páginas y ver lo que opinamos nosotros personalmente sobre esta auténtica maravilla de Nintendo. Pero, afortunadamente, nuestras palabras ya no son un dogma. «Mario 64» está, por fin, en la calle. Y el que quiera no tiene más que verlo y sacar sus propias conclusiones.

SUPER MARIO 64

Fase 13 Tiny-Huge Island

Este nivel resulta realmente curioso. Veréis. Tiene dos entradas, dos cuadros exactamente iguales, pero que al ser atravesados provocan efectos radicalmente distintos sobre Mario. Al pasar a través del cuadro de la derecha, Mario se encontrará en un mundo pensado a lo grande en el que se enfrentará a enemigos gigantescos, a lomas enormes y a saltos inalcanzables. El otro cuadro lleva al mismo escenario, pero aquí los koopas se convertirán casi en hormigas y toda la isla en poco más que un peñasco. Es decir, entrando por una ventana Mario se convierte en un enano y entrando por la otra, en un gigante, como Gulliver.

Para conseguir las estrellas Mario tendrá que mutar su tamaño una y otra vez y para ello habrá de introducirse en las diversas tuberías que hay en la isla. Un mundo, sin duda, lleno de sorpresas.



En este mundo que parece extraído del libro Los Viajes de Gulliver, (por cierto, si no lo habéis leído hacedlo, porque es genial), Mario deberá alternar constantemente su tamaño de gigante a enano. Para ello, deberá utilizar estas tuberías.



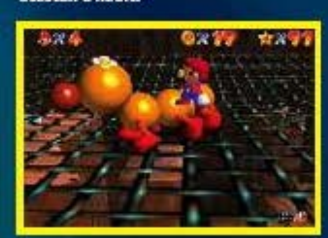
Aquí podéis ver a Mario convertido en gigante. Observad el tamaño de los koopas... la verdad es que así no asustan a nadie.



Y ahora, admirar a Mario en su faceta de liliputiense. El koopa adquiere unas dimensiones que le convierten en un peligro realmente serio.









Fase 14
Tick Tock Clock

MARZO 1997 HC Nº 66

Subiendo unas largas escaleras que parten de la sala de los mil cuadros nos encontraremos con un gran reloj de pared. Podemos atravesar su esfera para entrar así en su mecanismo y catapultarnos a la penúltima fase del juego. Eso sí, prestad atención porque las manecillas del reloj están en movimiento y dependiendo de la hora a la que entremos funcionará o no toda la maquinara interior.

Obviamente si entramos en un momento en el que los engranajes no giran ni los péndulos se mueven es más fácil moverse por las tripas de la máquina. Desgraciadamente para conseguir muchas de las estrellas es necesario jugar con el reloj en marcha, lo que nos obligará a coordinar como nunca nuestros saltos a la "respiración" de la maquinaria. Mario necesitará una gran concentración y equilibrio para cumplir su objetivo. Y es que en la lucha contra el tiempo un paso en falso supone perder una vida.









Lo peligroso de esta fase es que para conseguir todas las estrellas hay que avanzar sobre mecanismos móviles, lo cual requiere una gran precisión, paciencia y habilidad en el salto.



Mario 64 pasará a la historia gracias a su revolucionario planteamiento gráfico. Ningún otro juego realizado hasta la fecha -mención especial para nuestro amado «Tomb Raider»- había puesto a nuestra disposición escenarios tridimensionales tan amplios, tan libres, tan imaginativos, tan alucinantes como los que han salido de la mente del genial Shigeru Miyamoto.

Porque en «Mario 64» podemos desplazarnos con una libertad absoluta por mundos en los que la tecnología -que se mueve entre términos tan fríos como polígonos, renderizaciones o texturas- ha hecho posible la existencia de decorados y personajes que hasta hace muy poco tiempo parecían imposibles.

Además, nos encontramos con un Mario tan perfectamente animado, un Mario tan real, que a veces nos parecerá que está vivo y no será extraño que acabemos hablando con él como si de una persona se tratara: -¡Tío, no te caigas más veces! Y es que, sin duda, «Mario 64» →

Objetos que no debes olvidar

Estos son los items más importantes del juego. La mayoría de ellos son objetivos básico que no debéis dejar de coger y otros son ayudas que terminarán siendo inestimables a medida que avance la dificultad. Prestad atención porque de ellos depende vuestro éxito.



Monedas Amarillas: recuperan energía. Con cien conseguimos una estrella extra.



Monedas Rojas: Equivalen a dos amarillas. Si cogemos 8 aparecerá una estrella.



Monedas Azules: Aparecen al pulsar determinados bloques. Equivalen a cinco monedas amarillas.



Corazones: rellenan la energía al ser atravesados. Puede quedarse hasta llenar toda la energía.



Setas: otro de los items típicos de Mario, la seta verde aumentará en una vida nuestro marcador.



Estrellas: Son el objetivo final del juego. Hay un total de 120.

MuéVETe, MaRiO (y 4)

→ es un juego marcado por su altísimo nivel técnico. De él se desprende un modo fascinante de jugar. Un modo que está pensado para que el jugador tenga que desarrollar al máximo el poder de su imaginación. Porque en los mundos de «Mario 64» no hay nada prefijado, ni lineal, ni previsible. Ni tampoco hay nada imposible. Pero, a lo mejor, para llegar allí arriba tienes que combinar un salto lateral con un rebote en la pared, o quizás ponerte una gorra, o tal vez utilizar a un enemigo como trampolín, o dejar que te lleve un pájaro volando, o convertirte en... ¡yo qué sé! Pero lo más importante, lo realmente genial de este título es que nos concede una libertad total para movernos y para encontrar las soluciones a nuestros problemas, sin imponernos más límites que seguir las reglas básicas del juego. Tanto es así, que hay estrellas -objetivo final en cada mundo- que no aparecen en un lugar establecido, sino allá donde concluyamos la tarea que tengamos encomendada.

Pero aún hay más. Las distintas acciones que realizamos en un nivel, cambian la faz de otro, de tal manera que vivimos →

En los números anteriores os hemos hablado de las dos acciones más importantes para Mario: los saltos y los golpes. Pero no es lo único que nuestro amigo debe dominar si quiere conseguir 120 estrellas, acabar con Bowser y rescatar a la princesa. Y es que este orondo héroe es uno de los personajes más polifacéticos y capaces que podéis encontrar en el mundo de los videojuegos. La animación de Mario os deparará muchas sorpresas a lo largo y ancho de su aventura.

Nunca debéis pensar que ya los habéis visto todo...


Colgado de rejas o enredaderas Mario podrá llegar a zonas inaccesibles.


Subir, bajar y saltar por tubos puede resultar tan difícil como imprescindible.


En algunos saltos será necesario agarrarse al borde de la plataforma.


Haciendo el pino desde tubos y árboles Mario podrá pegar saltos altísimos.


Si el riesgo a ahogarse no es muy grande, Mario podrá bucear moviendo únicamente los pies. Es más lento, pero también permite mayor margen para cambiar de dirección.


Pulsando sin pausa el botón de salto Mario buceará moviendo manos y pies velozmente. Cuando nuestro objetivo es claro o la falta de oxígeno agobiante es la mejor manera de bucear.


Agachado Mario puede gatear, lo que le permitirá colarse por lugares pequeños.


Andar (no correr) será muy aconsejable a la hora de cruzar pasos estrechos.


Si tiramos del joystick con fuerza Mario correrá cada vez a mayor velocidad.


Para nadar a toda velocidad hay que hacer lo mismo que para bucear: mover manos y pies a la vez. La rapidez será determinante en muchos momentos del juego.


Para nadar con precisión y buscando unas buenas referencias lo ideal es nadar moviendo sólo los pies. Es lento, pero seguro, además, basta con mantener pulsado el botón de salto.


Es factible transportar objetos de un lado a otro. Normalmente son enemigos o bloques que hay que arrojar.


Cuando Mario esté un buen rato sin hacer nada empezará a bostezar y adormilarse. Si le dejáis se echará una buena siesta.


Algunos de los elementos del juego son susceptibles de ser desplazados y siempre hay una buena razón para ello.

Más allá del Arco Iris

Un hueco en lo alto de una pared y un agujero en el suelo nos llevarán directamente a una fase de vuelo del estilo a la que escondía el interruptor rojo (¿os acordáis?). Con la gorra alada calada hasta las orejas, el orondo Mario deberá intentar recoger todas las monedas rojas del nivel. La cosa es tan complicada -y bonita a la vez- que incluso tendremos que echar mano de cañones que nos den más impulso. Menos mal que cada vez que nos caigamos apareceremos en el jardín del castillo sin perder una vida. Algo es algo.







Las nubes están tan altas y tan separadas entre sí, que ni con las alas llegaremos a ellas. Habrá que recurrir a los cañones.







En este nivel tendremos la sensación de que estamos volando entre las nubes. Otro de los escenarios realmente fascinantes de «Mario 64».

Fase 15
Rainbow Rider

La última fase del juego no podía ser fácil. Ni siquiera parecerlo. Con Mario subido en una alfombra mágica que viaja sobre un Arco Iris deberemos sortear cientos de obstáculos en busca de las ansiadas estrellas. En el cielo no hay lugar para los errores y un único desliz dará con los huesos de Mario en el suelo. La precisión de los saltos deberá ser casi milimétrica y la velocidad de reacción resultará un factor determinante.

Descubriréis un mundo brillante, lleno de luz, plagado de elementos imposibles y más fantástico que cualquier otro.



Esta alfombra voladora será nuestro particular medio de transporte en este mundo. Pero no creías que os vais a tener que limitar a ir sentados cómodamente sobre ella..



Esta fase puede llegar a desesperar al más hábil saltador. Y es que hay muchas más posibilidades de caerse que de dar un salto en condiciones.





Un hueco en el suelo da acceso a esta última fase, una de las más difíciles de todo el juego. Lógico, el final de la diversión se acerca...









en un continuo cambio, en una sorpresa inacabable que nos empuja a seguir y seguir jugando para descubrir qué es lo que hay más allá: -¿Qué se le habrá ocurrido ahora al Miyamoto? ¿qué criatura se habrá inventado?

«Mario 64» atrae, atrapa, subyuga por su enorme belleza y por su indescriptible magia.

Ah, y no os dejéis engañar por su aspecto, por ese aire infantiloide -inherente a la saga- que puede parecerle ñoño a quienes se las dan de duros y presumen de su habilidad para acabar con bandas de atracadores, asesinos natos o capos de la droga. Que los escenarios de «Mario 64» tengan más colorines que la habitación de un bebé no significa el juego sea para "modositos". Ni muchísimo menos. Ya quisieran muchos juegos para "adultos" ser tan difíciles, tan duraderos, tan originales, tan adictivos, tan geniales como éste.

En fin, qué más podemos decir. «Mario 64» es el mejor juego que jamás hemos visto. Y seguramente lo seguirá siendo durante mucho, mucho tiempo.

Sonia Herranz & Amalio Gómez



El último y genuino Bowser

Y ya estamos en la antesala del final: el enfrentamiento definitivo con Bowser. Para poder llegar hasta el cuadro del archienemigo de Mario hay que tener un mínimo de 70 estrellas y una experiencia demostrada. Veréis, la fase previa no es muy larga, pero sí bastante complicada: Aparecerán la mayoría de los enemigos del juego que intentarán cerrarnos los ya estrechos caminos que atraviesan abismos insondables. Fuego, plataformas móviles, suelo que cede a la presión... Y al final... Bowser. Para acabar con este erizado monstruo hay que usar el mismo sistema de las veces anteriores, es decir, lanzarlo contra las bolas de pinchos que flanquean en ring circular. Esta vez hay que conseguir ensartarle tres veces, con la dificultad añadida de que Bowser romperá pedazos de suelo, creará ondas expansivas, escupirá más fuego que nunca, cargará contra Mario y se moverá a velocidad de vértigo.... en una palabra, terrorífico. Con mucho ingenio y paciencia conseguiréis acabar con él, recoger una estrella más y volar hacia el Gran Final que rompe el hechizo de la princesa...







Más listo que cualquiera de los Bowser anteriores éste nos atacará a corta, media y larga distancia, se moverá con velocidad y hasta romperá el suelo. Además, hay que golpearle tres veces. Vais a sudar tinta.









El Final











Lo mires como lo mires

Una de las características más destacables de este juego es que nos ofrece una gama casi infinita de puntos de vista. Se puede decir que hay una manera "natural" de jugar, pero lo cierto es que con el tiempo verás que en muchas ocasiones es necesario utilizar alguna perspectiva en concreto para poder controlar mejor la situación.





Pulsando el botón R veremos a Mario desde atrás pero en una toma muy cercana. En honor a la verdad, esta vista resulta muy poco jugable, aunque bastante espectacular.

Muchas veces necesitaremos ver lo que nos rodea. Pulsando este botón pasaremos a un modo en el que, moviendo el joystick, Mario girará la cabeza para mirar.





Este botón realiza la misma función que el zoom de una cámara fotográfica o un vídeo, es decir, pulsándolo alejamos o acercamos el encuadre de Mario. Tiene dos posiciones: cercana, (arriba) y alejada (abajo) y no se puede decir que ninguna sea la mejor, pues en cada situación será más aconsejable el uso de una o de otra.

Los botones de izquierda y derecha nos permiten girar la "cámara" 360º alrededor de Mario. Cada vez que pulsemos uno de estos botones, la cámara girará en esa dirección, aunque se detendrá si encuentra un obstáculo que la impida avanzar (una pared, un bloque...). Cuando Mario esté parado, la cámara se colocará automáticamente detrás de él.







Aquí tenéis una muestra de algunas de las bonitas escenas que aparecen tras terminar el juego. Si lográis 120 estrellas veréis un final diferente. En cualquier caso, llegar hasta aquí va a ser todo un logro. Y una auténtica pena...

Consola:	Nintendo 64
Tipo:	Mario 64
Compañía:	Nintendo
Programación:	Shigeru Miyamoto
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	15 mundos
Niveles de dificultad:	1
Memoria:	128 megas

Gráficos: --

Al evaluar a «Mario 64», uno se siente como si estuviera examinando a Picasso. Miyamoto, el programador de este juego, debería ser considerado como uno de los mayores talentos creadores de las últimas décadas. No nos atrevemos a ponerle una puntuación al aspecto estético de su obra.

Sonido: 93

El sistema utilizado en N64 para reproducir el sonido consigue una calidad igual o superior (en este caso superior) a la del CD. En cuanto a las melodías y efectos en sí... son buenos, pero no sorprenden.

Jugabilidad: 97

Al principio resulta bastante complicado coordinar los infinitos movimientos de Mario con los cambios de perspectiva y con la ubicación en el espacio de los objetos. A esto añádele lo que supone de novedoso controlar el pad analógico con el dedo "gordo" y ...

Pero después de tres partidas empezarás a controlar el tema y unos días más tarde podrás saltar sin problemas de una plataforma móvil a un poste que sube y baja mientras giras la cámara, cambias la perspectiva y te comes un Bollicao con la otra mano. Eso sí, como la dificultad del juego es creciente, cada nivel te obligará a ir "inventando" nuevos movimientos.

Diversión: --

El videojuego adquiere con «Mario 64» una nueva dimensión. Y, refiriéndose a él, hablar de "diversión", así, a secas, sería poco menos que una banalidad. Porque, por poner un símil cinematográfico, decir que «Mario 64» es un juego "divertido" sería como decir que con «Blade Runner» o con «Alien»: "Oye, se pasa el rato...". Jugar con «Mario 64» es mucho más que jugar a matar marcianos, mucho más que simular que conduces un coche, muchísimo más que liarte a mamporros con 32 bestias corrupias. Porque todos estos géneros resultan, así, a secas, "divertidos"..., o muy divertidos..., o divertidísimos si lo prefieres. Pero «Mario 64» no es un juego, es un mundo aparte. Si te metes en él te gustará más o menos, dirás que si tal y que si cual, que si es jugable, que si no lo es, que si los polígonos y que si las texturas, que si es infantil y que si la abuela fuma, pero lo que nadie, absolutamente nadie que entienda un poco de videojuegos podrá negar nunca es que lo que ha creado ese "loco" japonés que anda por ahí suelto y que responde al nombre de Shigeru Miyamoto es una auténtica obra de arte. Y, como tal, a muchos les va a resultar muy difícil comprenderla.

Valoración: --

Obras como «Mario 64» hacen que el videojuego pueda ser considerado como el octavo arte.

Novedades

PlayStation

Una VIDA de aventuras

FINAL FANTASY VII

Por fin está aquí el esperado «Final Fantasy VII». Mucho se ha hablado ya de este título, de este juego de rol que ha cautivado a miles y miles de usuarios de PlayStation en todo el mundo.

Pero con todo lo dicho anteriormente y con todo lo que podamos decir ahora, no vais a conseguir haceros una idea de la calidad y el arte que atesora este «Final Fantasy VII». Hasta que no lo juguéis, hasta que no admiréis la belleza de sus escenarios, hasta que no conozcáis a sus personajes y os metáis de lleno en su historia, todo lo que os podamos contar sobre él no va a dejar de ser más que un simple comentario. Porque esta obra maestra de Square, esta joya de los videojuegos, va mucho más allá de las palabras y basa todo su atractivo en la increíble fuerza de sus imágenes y en lo envolvente de su argumento.

Quizás penséis que nos estamos poniendo demasiado serios, pero nada más lejos de nuestra intención. Lo que ocurre es que queremos que os quede bien claro desde un primer momento que «Final Fantasy VII» no es un juego como los demás. O al menos como los demás juegos que estamos acostumbrados a ver en PlayStation.

Olvidaos de sentir sensaciones vertiginosas, de vivir emociones fuertes, de poner vuestros nervios en tensión... Aquí todo está pensado para relajarse, tomárselo todo con calma y disfrutar. Disfrutar contemplando los ALUCINANTES decorados, disfrutar leyendo lo que nos cuenta -en castellano- la gente que puebla este mundo único. Disfrutar pensando qué armas o pócimas comprar para utilizarlas posteriormente en los combates, disfrutar, en definitiva, de meternos en la piel de los personajes y de convertirnos en los verdaderos protagonistas de esta historia.

Pero, repetimos, lo que nosotros os contemos sobre este juego va a serviros de poco y no va a dejar de ser más que nuestra opinión personal. Y aunque eso es, ni más ni menos, lo que os contamos siempre, lo cierto es que cuando se está ante un juego de estas dimensiones, ante un título atípico que no busca la diversión por la vía directa sino por caminos mucho más elaborados, uno se da cuenta de que lo mejor que puede hacer es callarse y decir únicamente: juégalo y verás.

Amalio Gómez



COMBATES PURAMENTE DE INTELIGENCIA





En los momentos más inesperados nuestros protagonistas se verán obligados a luchar contra las más variadas criaturas. Como es habitual en los Juegos de Rol los combates serán por turnos y cuando nos llegue el momento -lo cual se señala mediante una barra- deberemos elegir el golpe o la magia que queremos realizar y contra quién. Como sabéis, la vida de todos los personajes se contabiliza en puntos. Cuando éstos llegan a cero... ¡adiós!







Esta extensísima aventura no cabría en un solo disco: el juego ocupa 3CDs, pero su precio no superará las 10 mil pesetas.



Finalmente todos los textos del juego estarán en castellano. Una noticia excelente por la que hay que felicitar a Sony España.

NOVIEMBRE 1997 HC Nº 74





El seguimiento de la acción será absolutamente cinematográfico. De hecho, «Final Fantasy VII» más parece una película interactiva que un videojuego.





Los juegos de rol han alcanzado su punto culminante con este título que dejará con la boca abierta tanto a los entendidos como a los profanos en el tema.

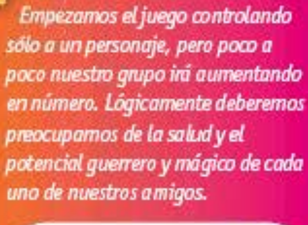




En nuestra larguísima aventura deberemos hablar con todo tipo de personajes. Y no todos serán precisamente amigos.



La variedad de escenarios y localizaciones que visitaremos será impresionante y encontraremos decorados de una enorme belleza.



TU EQUIPO

Empezamos el juego controlando sólo a un personaje, pero poco a poco nuestro grupo irá aumentando en número. Lógicamente deberemos preocuparnos de la salud y el potencial guerrero y mágico de cada uno de nuestros amigos.



El menú principal nos indica el estado general de cada personaje y nos abre el acceso a otros diez submenús.



Podremos conocer todos los datos de cada personaje: su poder y porcentaje de ataque, de defensa... así como sus armas y sus magias.



Un aspecto que se denomina Materia será el que nos permita variar el tipo de magia y poderes de los personajes.



En nuestro "baúl" llevaremos todo tipo de pócimas tanto para recuperar energías como para dañar a nuestros enemigos.









Lo cierto es que el juego nos va obligar a leer muchísimos textos (los personajes no tienen voz), por lo que la parte "literaria" de este «Final Fantasy VII» también es fundamental.



Los combates no suelen entrañar excesivas dificultades (al menos los 100 ó 200 primeros...) y es extraño que muera el protagonista. Además, podemos salvar en cualquier momento antes de un combate.





TODO A 100, 500, 1000...

Otro elemento muy importante en el juego son las tiendas en las que comprar armas, escudos, items, pócimas mágicas... que deberemos repartir entre todos los miembros de nuestro equipo. Evidentemente todos estos items irán aumentando en potencia y precio a medida que vayamos avanzando en la aventura. El dinero (gil) se consigue venciendo combates.



El aspecto gráfico de este juego es sorprendente y merece el calificativo de obra de arte.







En algunos momentos deberemos optar entre varias respuestas, de las cuales dependerá parte de nuestro futuro. Sin embargo, por regla general el juego es bastante lineal y deja poco espacio para la improvisación.



El juego reserva una muy agradable sorpresa para su final... pero no queremos desvelártela. Tan sólo te diremos que en «Final Fantasy VII» nunca sabrás cuando dar por completamente terminada tu aventura.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Juego de Rol
Compañía:	Sony
Programación:	Square
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	Todo un mundo
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	3 CDs



GRÁFICOS: 97
Los decorados son estáticos, pero (aunque quede cursi decirlo), son una auténtica preciosidad: miles de ambientes diferentes, espectaculares localizaciones plagadas de detalles y de impresionantes juegos de luces... Lo dicho, una verdadera maravilla. De lujo.

SONIDO: 85
Es el apartado menos brillante del juego. No hay voces y la música y efectos son simplemente correctos. A veces puede hacerse un poco pesadita.

JUGABILIDAD: 95
El control es sencillísimo y el sistema de los menús se controla cómodamente. Su dificultad es creciente y podrán Disfrutar con él usuarios de todas las edades.

DIVERSIÓN: 95
Es un Juego de Rol, y por tanto no esperes grandes dosis de acción ni un ritmo trepidante. Salvada esta barrera, encontrarás un juego para meterte de lleno en él y disfrutarlo intensamente durante semanas y semanas.

VALORACIÓN: 96
Tres CDs les han hecho falta a Square para poner en PlayStation las mil aventuras que han soñado. Tres CDs cargados de cientos de localizaciones con impresionantes gráficos capaces de maravillarnos una y otra vez. Tres CDs plagados de amigos y enemigos, de monstruos, de mafiosos, de guerreros... Tres CDs llenitos de la más genial aventura jamás vista, que entusiasmará a los amantes del rol y sorprenderá a los neófitos en estas lides. Tres CDs que les demostrarán a los incrédulos que el videojuego es un auténtico arte.

RANKING:
Final Fantasy VII
Suikoden

Ya disponible
por sólo
5,95€***



HYDRO

Hidratación instantánea en cada pasada

SISTEMA DE HIDRATACIÓN ACTIVA

Dosificador de Gel Hidratante con Aloe Vera y Vitamina E



PERFILADOR DE PRECISIÓN*

Desplaza el dosificador de gel hacia atrás para perfilar con precisión





Disfruta de una piel hidratada antes, durante y después del afeitado.
Ya disponible en tu tienda habitual, cuéntanos tu hydroexperiencia en:
f www.facebook.com/wilkinsonespana

* Disponible para Hydro 5.

** PVP recomendado por el fabricante para Wilkinson Hydro 5. Consulte precio y disponibilidad en su establecimiento habitual.



RESIDENT EVIL 2

¡Terroríficamente GENIAL!

Hay juegos que nacen marcados por el éxito. Y este es, sin duda, uno de ellos. Antes de saberse nada sobre esta secuela, ya era uno de los juegos más esperados gracias a una sensacional primera parte que prometía logros aún mayores. Ahora, después de comprobar cómo está arrasando en Japón y USA, y tras disfrutar personalmente de su impresionante calidad, ya no nos queda ninguna duda: "Resident Evil 2" es la aventura del año.

En cierto modo, Capcom no se ha complicado demasiado la vida a la hora de realizar esta secuela, pues ha mantenido el mismo esquema de la primera parte, es decir, una misteriosa aventura de acción que se desarrolla en escenarios 3D plagados de zombies y que combina la resolución de puzles con enfrentamientos a tiros, todo ello envuelto bajo el más puro estilo de las películas de terror. ¡Ah, y sin cortarse ni un pelo a la hora de incluir elementos "gore" y escenas tan efectistas como espeluznantes!

Con este atractivo planteamiento, Capcom no ha hecho sino mejorar extraordinariamente todos y cada uno de los aspectos del juego, dejando casi en ridículo a la ya de por sí genial primera parte.

Así, el jugador, empezará a alucinar con una "intro" memorable, casi un cortometraje, y, sin tiempo para salir de su asombro, disfrutará con la impecable realización de todo el juego: desde el magistral diseño de personajes, zombies y demás monstruos, hasta sus realistas animaciones, pasando por unos escenarios minuciosamente detallados en los que bellos decorados estáticos se mezclan con naturalidad con elementos móviles, configurando un acabado gráfico nunca visto anteriormente en PlayStation.

Mención aparte merece el apartado sonoro. A las espléndidas melodías, que subrayan con maestría cada momento, ya sea tenso, dramático, relajado o incluso romántico, se unen unos efectos sonoros únicos. Los responsables de este trabajo han recreado hasta el más mínimo detalle: los gemidos de los zombies, el sonido del agua, el estruendo de los disparos, el tilintear de los casquillos y hasta podemos escuchar las pisadas de los protagonistas, las cuales ➤









En la ciudad...

Los primeros instantes del juego los pasaremos en las calles de Racoon City, en busca de la entrada a la comisaría de policía. Durante este recorrido los protagonistas se encontrarán con infinidad de zombies que intentarán cerrarles el paso. No hay que descuidarse ni un segundo, pues suelen atacar en grupos numerosos y pueden dar al traste con nuestra aventura incluso antes de empezarla...













«Resident Evil 2» ha superado todas nuestras expectativas. Capcom ha demostrado que se pueden hacer videojuegos que resulten aún más emocionantes de lo que podamos imaginar.

Nuestro equipo

En este menú, al cual podremos acceder en cualquier momento, iremos guardando las armas, medicinas y todo tipo de objetos que encontremos por el camino. Nuestra "mochila" tiene una capacidad limitada, lo cual puede suponer en ocasiones un inconveniente.



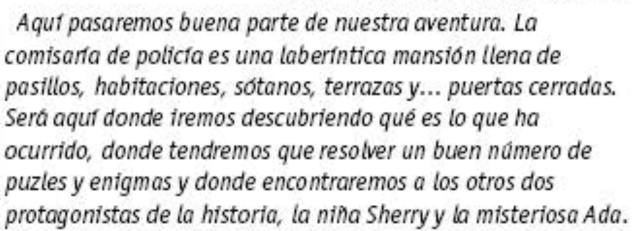
En la comisaría...

Aquí pasaremos buena parte de nuestra aventura. La comisaría de policía es una laberíntica mansión llena de pasillos, habitaciones, sótanos, terrazas y... puertas cerradas. Será aquí donde iremos descubriendo qué es lo que ha ocurrido, donde tendremos que resolver un buen número de puzles y enigmas y donde encontraremos a los otros dos protagonistas de la historia, la niña Sherry y la misteriosa Ada.















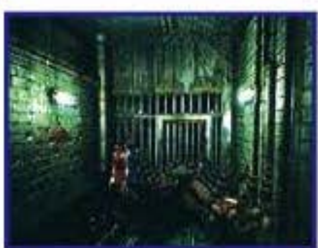




Innumerables escenas pregrabadas nos irán mostrando el desarrollo de la historia, al tiempo que nos harán vivir con mayor intensidad los momentos culminantes de la aventura. Geniales.

En las alcantarillas...

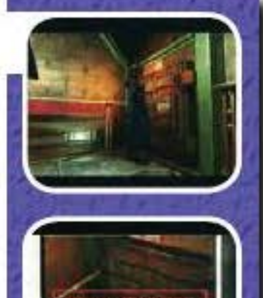
Tras salir de la comisaría entraremos en las tenebrosas alcantarillas de la ciudad. Aquí, además de encontrarnos con algunos monstruos de lo más repugnante, deberemos buscar a nuestros compañeros de viaje. Sherry y Ada, quienes se empeñarán en perderse constantemente. Para entonces ya conoceremos algunos de los enigmas de esta terrorífica historia, pero todavía nos aguardan muchas sorpresas.



Dos CD's

Tras finalizar el juego con uno de los personajes, Claire o Leon, deberemos cambiar de CD y asumir el control del otro.
Las historias se supone que transcurren simultáneamente e incluso veremos algunas escenas desde los dos puntos de vista, el de la chica y el del policía. Un detalle genial.




La altísima calidad gráfica de «RE 2» le imprime a la acción un enorme realismo, tanto, que la crudeza de algunas escenas le convierten en un título sólo para adultos.





En algunas habitaciones nos encontraremos con estos baúles que nos servirán para guardar los objetos que no podamos llevar encima.

varían con asombroso realismo dependiendo de la superficie por la que caminemos. Una pasada.

Pero lo realmente

impresionante de "Resident Evil 2" es su desarrollo absolutamente cinematográfico, el cual se consigue mediante un eficaz seguimiento de la acción por parte de las cámaras y por un magistral ritmo narrativo, que alterna con la genialidad de un Hitchcock momentos de la más intensa acción con otros aparentemente tranquilos en los que podremos dedicarnos a realizar nuestras tareas de investigación. Además, frecuentemente aparecerán escenas pregrabadas que contribuirán a desarrollar el hilo argumental y a meternos aún más de lleno en la historia, una historia que nos resultará imposible abandonar antes de descubrir su final.

Por otra parte, el planteamiento que nos permite vivir aventuras complementarias en la piel de otros personajes diferentes es algo realmente revolucionario. Podemos comenzar con Claire o con Leon y, tras finalizar la misión, asumiremos el control de otro protagonista, teniendo que afrontar de esta manera nuevos retos, recorrer nuevos escenarios y vivir nuevas sorpresas. Además, también deberemos controlar a otros personajes secundarios, con los cuales tendremos que solucionar diferentes situaciones. Todos estos detalles –y muchos otros que descubriréis por vosotros mismos-, redondean un juego único, sublime, una auténtica joya que no puedes perderte bajo ninguna excusa.

Manuel del Campo & Amalio Gómez






¡Qué pedazo de bichos!

En esta aventura no sólo tendremos que deshacernos de los pobres habitantes de Raccoon City convertidos en zombies. El dichoso T-Virus ha transformado a algunos animales en espantosas y horrorosas bestias que nos harán ver en más de una ocasión el mensaje: Game Over.







Estrújate el cerebro

A lo largo del juego, aunque especialmente en la comisaría, deberemos resolver una serie de puzles y enigmas que nos permitirán progresar en la aventura. La mayoría de ellos consisten en encontrar objetos y deducir en qué lugar debemos utilizarlos, pero todos resultan lógicos y relativamente sencillos de resolver.





No os olvidéis de salvar

Sobre todo la primera vez que juguéis, es muy aconsejable salvar cuantas veces podáis. Para ello -tal y como ocurría en la primera parte-, deberéis encontrar una máquina de escribir como la que veis arriba y llevar encima al menos una cinta de tinta. También os advertimos que, en sucesivas partidas, cuantas menos veces salvéis, alcanzaréis un ranking más alto.

En la factoría...

Así hemos llegado a la zona por la que tendremos que pasar justo antes de entrar en el laboratorio. Y esta definición no es gratuita, ya que todo este escenario está repleto de maquinaria pesada, de elevadores, de tanques de hierro fundido, de extraños transportes, de montacargas... Puede considerársela una fase intermedia antes de llegar finalmente al laboratorio.





















Además de las escenas pregrabadas, también se intercalan algunas secuencias renderizadas de una calidad tan impresionante como las de la intro.

En el laboratorio...



En el terrorífico laboratorio en el que se creó el T-Virus concluiremos nuestra aventura. Allí se resolverán todos los misterios y nos encontraremos con los auténticos responsables de todo este tinglado. Con un excelente sentido cinematográfico, los últimos momentos del juego se presentan como una trepidante carrera hacia la salvación que nos pondrá el corazón a 100.













¡En castellano!

Finalmente, gracias a la insistencia de Virgin España, el juego estará traducido al castellano y las escenas habladas, aunque se mantienen en inglés, estarán subtituladas. Una decisión fundamental, ya que los textos y los diálogos tienen una gran importancia en el desarrollo del juego. Bien.









El juego puede parecer en principio algo corto, pero no es así. Si finalizamos los escenarios en un buen tiempo, alcanzando un ranking alto, podremos vivir la aventura con dos nuevos personajes, dos supervivientes que aún siguen con vida en Racoon.



«Resident Evil 2» te sorprende a cada instante. Capcom, además de desarrollar un magistral trabajo técnico, ha elaborado un auténtico guión cinematográfico.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Aventura de acción
Compañía:	Virgin
Programación:	Capcom
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	- -
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	2 CDs



Gráficos: 98
Los mejores que hemos visto en PlayStation. Tanto los escenarios como las animaciones de los personajes alcanzan un grado de realismo asombroso y consiguen que te sientas completamente metido en la piel de los personajes.

Sonido: 98
La banda sonora es digna de la mejor película de terror. Los efectos de sonido son, sencillamente, perfectos y alcanzan una relevancia inusitada.

Jugabilidad: 97
Su dificultad es ajustadísima. Puedes volverte loco buscando algo, te pueden comer vivo los zombies... pero nunca se rompe el ritmo de la historia.

Diversión: 98
Una auténtica película de terror y suspense protagonizada por ti. ¿Crees que puede resultar divertido?

Valoración: 98
Estamos ante una obra maestra. "Resident Evil 2" es un videojuego genial, una apasionante y sorprendente aventura de la que te sentirás el auténtico protagonista y que te hará experimentar todo tipo de emociones, aunque, lógicamente, sobre todas ellas primará siempre la sensación de auténtico terror.
Ponte solo ante la consola, de noche, con la luz apagada, con el sonido a tope y prepárate a disfrutar como nunca.
Pero recuerda... es sólo un juego.

Ranking:
Resident Evil 2
Tomb Raider 2
Resident Evil

TEKKEN 3

Hay juegos que no sólo no necesitan presentación, sino que casi ni requieren una valoración por nuestra parte. Seguro que antes de que veáis la puntuación global de este juego ya podéis adivinar que va a ser muy alta... altísima, de las más elevadas que hayamos concedido nunca. Porque, no en vano, todas las revistas del sector –con Hobby Consolas a la cabeza-, os hemos venido contando durante meses las excelencias de este título de Namco.
Y es que todo es grande e imponente en "Tekken 3". Posee un plantel de 22 luchadores (quién sabe si alguno más, porque las sorpresas no cesan jamás) nada menos que nueve modos de juego (dos de los cuales resultan verdaderamente revolucionarios), infinidad de impresionantes secuencias pre-renderizadas, una banda sonora explosiva y una calidad gráfica asombrosa. Suficientes cualidades como para convertirle en un juego inigualable.

Mucho más que un MITO

Pero lejos de quedarse aquí, "Tekken 3" apuesta por una simulación exquisita, que hace de cada combate un auténtico tratado de golpes, movimientos, combos, defensas, estrategias... unos enfrentamientos en los que no hay lugar para las rutinas, donde los luchadores manejados por la máquina siempre plantean retos atractivos, y en los que cada jugador puede encontrar su "alter ego" en un determinado personaje si consigue llegar a dominar todos sus movimientos (algo nada sencillo teniendo en cuenta que son casi ilimitados).

Además, las acertadas opciones de configuración permiten que el juego se adapte a jugadores de todos los niveles. De hecho, por esta razón y por su amplia variedad de posibilidades, es uno de esos escasos títulos que logra escapar de las limitaciones de su género y se convierte en un arcade universal, capaz incluso de enganchar a aquellos a quienes la lucha no les ha llamado nunca excesivamente la atención.

Estamos ante un juego superior, un arcade que alcanza cotas altísimas de calidad en todos sus apartados y que se convierte, por méritos propios, en una auténtica joya de la programación.

Manuel del Campo



Este es el nuevo y amplio plantel de «Tekken 3» con todos los personajes disponibles. Para conseguirlo deberéis ganar muchos combates en el modo arcade.





MODOS DE JUEGO

MODO ARCADE




El torneo clásico, donde el objetivo es derrotar a todos nuestros adversarios sucesivamente. Mediante este modo de juego podremos llegar a controlar a todos los personajes ocultos.

MODO SURVIVAL





El objetivo de este modo de juego es sobrevivir al mayor número de enfrentamientos posibles. La barra de energía de nuestro luchador sólo recuperará una pequeña cantidad tras cada combate, con lo que la cosa se volverá cada vez más difícil a medida que vayamos superando adversarios.

MODO TEAM BATTLE





Ya sabéis cómo funciona este modo de juego. Primero se escoge el número de luchadores con el que queremos formar los grupos, después se eligen los personajes y los enfrentamientos se realizan mediante un sistema de eliminación, con pequeñas recuperaciones de energía para los vencedores.

MODO TEKKEN BALL




Una de las grandes sorpresas de esta nueva entrega. Se trata de una divertidísima mezcla de volleyball, balón prisionero y combate. Hay diferentes formas de ganar y dos sub-modos de juego para elegir.

MODO PRACTICE




El mejor modo para descubrir y aprender todos los golpes y los movimientos de cada luchador. Presenta diferentes opciones de configuración, de manera que el jugador puede realizar el entrenamiento completamente a su gusto. Ideal para ensayar los combos.

MODO THEATER



Un modo de juego muy curioso. Todos los finales que vayamos consiguiendo quedarán grabados para que podamos visionarlos en cualquier momento. Una especie de videoteca con la que podemos sorprender a nuestros amigos.

MODO TEKKEN FORCE









La gran novedad en los modos de juego: se trata del clásico "beat ´em up" en el que los enemigos no paran de salir a lo largo de cuatro escenarios, pero con la particularidad de que los luchadores mantienen todos sus golpes y movimientos.

El género de la simulación de lucha recibe este mes el exponente más impresionante y espectacular de la historia de las consolas

MODO TIME ATTACK

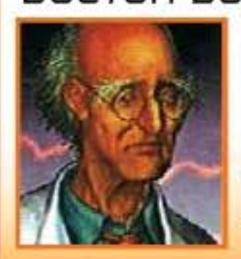
Este modo de juego, en el que el jugador debe luchar contra el tiempo además de enfrentarse a sus adversarios, os resultará familiar. Como muchos sabréis por lo visto en otros títulos, el objetivo es aguantar en pie el mayor tiempo posible e ir tumbado a los rivales a toda velocidad.






PERSONAJES OCULTOS

DOCTOR BOSKONOVITCH





Uno de los nuevos invitados al torneo y también el personaje más difícil de conseguir. Para hacerlo deberéis acabaros el modo "Tekken Force" cuatro veces. Sus movimientos son realmente extraños.

ANNA WILLIAMS




Aquí tenemos de nuevo a la luchadora más sexy y atrevida de todo el torneo. Sus relaciones con su hermana Lila no han mejorado desde la entrega anterior. Cosas de familia.

BRYAN FURY





Uno de los tipos más duros del torneo, y un buen luchador. Su punto fuerte son los puñetazos, aunque es más lento de lo que parece en un principio. Su escena final, por cierto, es espectacular.

HEIACHI




El malo de la película. Su enfrentamiento con Jim Kazama promete ser mítico. Se trata de un luchador muy equilibrado, fuerte, ágil y con algunos golpes devastadores.

GON





Otro de esos personajes curiosos a los que Namco siempre recurre para estos torneos. Se trata de un pequeño dragón que proviene del manga. Su capacidad es escasa debido a su tamaño.

JULIA CHANG




En esta tercera entrega nos encontraremos con Julia, la hija de Michelle, la encantadora india de "Tekken 2" de quien esta nueva luchadora ha heredado todas sus habilidades.

GUN JACK





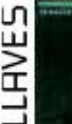
La nueva versión del bueno de Jack se presenta más robotizada que nunca. Su estilo de lucha sigue siendo el mismo e incluso mantiene algunos de los movimientos de las anteriores entregas.

OGRE




Uno de los jefes finales del juego. Como tal, es una auténtica bestia capaz de atizar golpes que restan la mitad de la barra de energía. Un rival duro de pelar.

LLAVES









FINALES










En la Preview del mes pasado os presentamos a los luchadores que podemos seleccionar del juego. Ahora le toca el turno a otros 12 luchadores ocultos que irán apareciendo a medida que avancemos en los combates.

MOKUJIN






No penséis que este nombrecito se ha puesto por casualidad: es la denominación utilizada en Japón para ciertas personajes mitológicos de madera. Como luchador es un tronco.

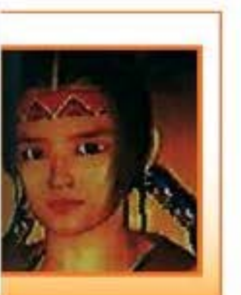
KUMA/PANDA






A este animalito ya le conocéis. Se presentó en la segunda entrega aunque con un aspecto sensiblemente distinto. Este vez tendremos un osito panda para zurrar a los rivales al estilo "Jack".

TIGER JACKSON






Una de las sorprendentes apariciones de este juego. Por su forma de luchar se diría que es primo hermano de Hedi, aunque por sus pintas cualquier diría que es miembro de los Jackson Five.

TRUE OGRE






Este tipo es el resultado de la transformación de Ogre, cuando este es tumbado por alguno de los luchadores. De un tamaño descomunal, pero de movimientos toscos y lentos.





Estos luchadores ocultos tampoco son mancos a la hora de realizar todo tipo de llaves a sus rivales.



Por supuesto, estos personajes también cuentan con su correspondiente y alucinante escena final.

Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	LUCHA
Compañía:	NAMCO
Programación:	NAMCO
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de Fases:	22 LUCHADORES
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 96
Impresionantes en todos sus aspectos: el gran tamaño de los luchadores, sus realistas movimientos, los detallados y variados escenarios, las magníficas secuencias renderizadas... Una pasada.

SONIDO: 91
Excelente y muy adecuada banda sonora. Y lo mismo puede decirse de los efectos de sonido. Lástima que no haya voces.

JUGABILIDAD: 95
Propone una simulación de lucha en estado puro y permite ejecutar infinidad de golpes y combos de una manera cómoda y sencilla.
Su ajustada dificultad le hace un juego adaptable a cualquier tipo de jugador, ya sea experto o novato en estas lides.

DIVERSIÓN: 97
El amplio plantel de luchadores y de modos de juego garantizan una fuente inagotable de diversión.

VALORACIÓN: 96
No por esperado hay que escatimar los elogios para esta obra maestra de Namco. "Tekken 3" no es sólo el mejor juego de lucha para PlayStation, sino uno de los mejores títulos que han pasado hasta la fecha por una consola.
No hay ni un solo pero que ponerle: todo en él es diversión, emoción y capacidad para asombrar. Una auténtica joya con la que el género de la lucha seguro que ganará un montón de nuevos seguidores.

ALTERNATIVAS:
*Actualmente solo hay un juego en este género que puede equipararsele: "**Dead or Alive**". En cuanto a equilibrio en los combates y jugabilidad andan bastante parejos, pero "**Tekken 3**" gana por goleada en cantidad de luchadores y en modos de juego. En cualquier caso, ambos títulos resultan espectaculares.*



256 megas de ORO PURO

Pocos son los juegos que alcanzan la categoría de obra maestra. Este es, sin duda, uno de ellos: «The Legend of Zelda: Ocarina of Time» es una de las aventuras más bellas, complejas, largas, emocionantes y divertidas jamás vividas en una consola.

Uno de los aspectos

más originales que llama la atención desde el principio es que la aventura comienza cuando el protagonista -Link- es tan sólo niño que apenas conoce su sagrado destino, y éste irá creciendo hasta alcanzar la madurez al tiempo que irá mejorando tanto sus aptitudes físicas como mentales.

Pues bien, imaginad a este personaje casi real metido de lleno en un mundo literalmente, enorme, compuesto por animados pueblos que están habitados por los más diversos personajes y criaturas, que se convertirán en nuestros aliados o en nuestros enemigos.

Pensad ahora en bosques, en valles, en cuevas, en mazmorras, en laberintos y en un montón de lugares más que deberemos visitar y en los que tendremos que realizar una innumerable variedad de pequeñas misiones, que irán desde mantener arduos combates a resolver los más enigmáticos puzles.

Añadidle a todo esto incontables sorpresas y secretos, numerosos objetos y armas ➤



¡Cómo pasa el tiempo!

A medida que se desarrolla la aventura, podréis observar que el paso del tiempo también se deja notar en los escenarios, que irán sufriendo sucesivos cambios en su aspecto.





Miyamoto presenta una nueva obra maestra para N64, que en esta ocasión viene en forma de una mágica y maravillosa aventura.



El caballo Epona se convertirá en el medio más rápido para recorrer grandes distancias, aunque no podrá sortear algunos obstáculos.



La mayoría de los laberintos contienen puertas cerradas, así que ya sabes: a buscar las llaves correspondientes...





con sentido del humor

Muchos de los diálogos que mantendremos (en inglés) ofrecerán un aire simpático y desenfadado. Aquí vemos a una extraña criatura pidiéndole un autógrafo a Link y a un personaje detectando que estamos jugando con el Rumble Pack.





Por arte de magia

La magia también está presente en toda la aventura. Algunos habitantes de Hyrule -el fantástico mundo de Zelda- nos regalarán objetos de distinta naturaleza, siendo los más espectaculares los hechizos mágicos. Con ellos, podremos crear desde un portal teletransportador a una gran explosión de fuego.











de niño a hombre



Deja el tirachinas, que ya estás preparado para el arco

Básicamente, estas tres armas serán las mejores aliadas de Link a lo largo de su aventura. Existen otras armas, como el martillo, pero su uso es mucho más limitado y concreto.



Link comienza el juego con una simple tirachinas que, cuando sea mayor, podrá sustituir por un práctico y efectivo arco.



Link podrá coger bombas también de joven, pero hasta que no sea adulto no podrá sacarles el máximo partido.



Los ganchos -que los hay de dos tipos- servirán para poder llegar hasta zonas que, sin ellos, resultarán inaccesibles.

A lo largo del juego encontraremos bonitas y largas escenas renderizadas, que nos meterán más de lleno en la interesante historia.

«Zelda 64» está plagado de sorpresas, de puzles, de detalles que hacen que el juego resulte una experiencia única y apasionante.

➤ a recoger y envolvedlo todo con un fino sentido del humor: os encontraréis ante un juego que se gana a pulso la categoría de INDISPENSABLE.

La última incursión

de Miyamoto en la saga Zelda alcanza, además, el máximo esplendor gráfico visto hasta la fecha en una consola.

Así, junto a unos mapeados 3D gigantescos realizados con un sorprendente lujo de detalles, nos encontramos con unas magistrales animaciones para los personajes -sobre todo para Link y su caballo- quienes, además de moverse con enorme realismo y disponer de múltiples habilidades, realizarán divertidas acciones dependiendo del lugar en el que se encuentren. Por poner un simple ejemplo, si dejamos a Link quieto en una cueva helada, empezará a estornudar...

Por otra parte, destaca el original sistema ideado para los combates -el denominado Z Targeting- el cual nos permite mantener en todo momento a tiro al enemigo, regalándonos de paso unas perspectivas durante los combates realmente vistosas.

Por último, mención especial merece la excepcional banda sonora, que por su tremenda ➤




Uno de los momentos estelares del juego es la evolución de Link de niño a adulto. Este hecho es un punto de inflexión en la aventura, porque el argumento cobra mayor profundidad y la dificultad aumenta considerablemente.



Las hadas protectoras

Un elemento típico de la saga Zelda son las hadas que, como era de esperar, también hacen aquí acto de presencia.

Estos personajes ayudarán a Link, ya sea curando sus heridas o dándole ítems necesarios para avanzar.

Cabe destacar que el escenario donde tiene lugar su aparición es de los más bellos del juego.







Las melodías que podemos tocar con la Ocarina no se ejecutan automáticamente como ocurre en GameBoy, sino que tendremos que tocarlas nosotros con los botones del pad. Todas provocan algún efecto, que puede ir desde hacer que caiga una tormenta hasta teletransportarnos.

Existen muchas situaciones tan curiosas y complejas como esta, que nos obligará a encontrar la salida de una laberíntica mazmorra con una joven "criaturita" sobre nuestros hombros. Sólo con su ayuda conseguiremos salir de este escenario.



Consigue a Epona



Conseguir el caballo para Link puede ser más difícil de lo que pensáis. Tendréis que competir dos veces con el dueño del establo y ganarle en una apasionante carrera.



El hada Navi, compañera inseparable de Link, nos dará pistas sobre cuáles deben ser nuestras siguientes acciones. Cuando tenga algo que decirnos, se iluminará la flecha superior del indicador de armas.



Los combates se realizan mediante el sistema llamado "Z Targeting", de forma que pulsando el botón Z, aparece un punto de mira que no se despegará de nuestro enemigo y nos permitirá acertarle siempre.



La variedad de puzles que tendremos que resolver es enorme. Algunos serán de resolución inmediata, pero otros serán bastante complicados, e incluso nos obligarán a visitar varios escenarios.

¿Enemigos finales? Sí, gracias

Cada laberinto encierra, al menos, un enemigo final que guarda un objeto imprescindible para poder progresar en la aventura.
Cabe destacar que el diseño y espectacularidad de todos estos monstruosos seres alcanza unas cotas que nunca antes habíamos visto en una consola, culminando así un cartucho que destaca por su IMPRESIONANTE apartado gráfico.








En este menú encontraremos el equipo que tiene nuestro héroe a su disposición: armas, cotas de malla, escudos, botas..., además de pócimas y otros ítems.

La belleza y variedad de los escenarios es enorme y las acciones de Link son tan reales, que nos metemos totalmente en la piel del protagonista.



➤ calidad, pasará, sin duda, a la historia de los videojuegos. Es más, el instrumento que da nombre al juego y que se convierte en uno de los elementos imprescindibles para poder avanzar -la Ocarina del Tiempo- nos permitirá disfrutar de unas melodías increíbles que deberemos ir aprendiendo a interpretar a medida que progresemos en nuestra aventura.

La verdad es que

podríamos contaros miles y miles de detalles más que aparecen a lo largo y ancho de este grandioso juego, pero ni disponemos del espacio suficiente ni queremos romper el encanto: mejor será que descubráis vosotros mismos todos sus secretos.

Pero sí queremos deciros que «The Legend of Zelda: Ocarina of Time» es una auténtica joya, un título que, una vez más, eleva al videojuego a la categoría de arte, una aventura que os hará vivir momentos inolvidables y que no podemos dejar de recomendar a todos los buenos aficionados a las consolas.

Alberto Lloret

Consola:	NINTENDO 64
Tipo:	AVENTURA/ACTION RPG
Compañía:	NINTENDO
Programación:	NINTENDO
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	--
Niveles de dificultad:	--
Memoria:	256 MEGAS



GRÁFICOS: 98
La espectacular recreación tridimensional del universo Zelda alcanza los mayores cotas de calidad y belleza vistas en N64. Todo, incluyendo los efectos de luz, las animaciones de los personajes y el diseño de los escenarios, resulta impresionante.

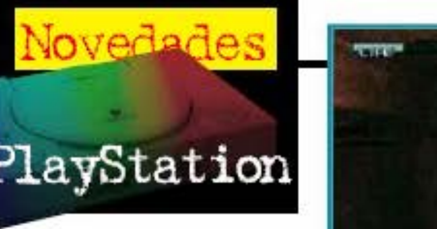
SONIDO: 98
La banda sonora, compuesta por temas remezclados de la saga y alguna que otra pieza nueva, es tan pegadiza y alucinante que no hay palabras para describirla. Los efectos, por su parte, recrean con todo lujo de detalles ambientes tan dispares como una caverna o un bullicioso pueblo.

JUGABILIDAD: 93
El juego es muy fácil de controlar y, en general, sencillo de jugar, aunque algunos puzzles son bastante complicados. Los textos en inglés -a pesar de que el juego viene acompañado de una guía con las traducciones (¡menos mal!)-, hacen que este apartado baje algunas décimas.

DIVERSIÓN: 98
Enorme variedad de localizaciones, de personajes, de puzles, de subjuegos, de situaciones... Una aventura maravillosa que te atrapará con su encanto.

VALORACIÓN: 98
La existencia de un título tan grandioso como éste justifica sobradamente la compra de la consola, pues las 100 largas horas de juego que alberga os permitirán vivir experiencias únicas, irrepetibles... maravillosas.
A pesar de los esfuerzos de Nintendo España, está en inglés, siendo éste el único inconveniente que le separa de la puntuación máxima. Aun así, una auténtica joya que no puede faltar en tu colección.

ALTERNATIVAS:
No existe nada igual ni en Nintendo 64 ni en ningún otro soporte. «Zelda 64» es único e inigualable, una maravilla.



No lo JUEGUES, vívelo





TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID





La aparición de los títulos de crédito una vez que has empezado ya el juego, es un detalle que deja bien claro el homenaje de Hideo Kojima a las películas de Hollywood.

Es difícil empezar un comentario sobre un juego del que hemos dicho y escrito infinidad de cosas, que ya desde las primeras imágenes que publicamos partía como favorito indiscutible para colocarse como una de las grandes obras de la historia de las consolas. A estas alturas, ya nadie duda de que estamos ante una producción clave en la historia de PlayStation, un juego que ha sido posible gracias a la creación de decenas de grandes títulos, que ha bebido de todos ellos, y al mismo tiempo ha sido capaz de proponer nuevas ideas, nuevos caminos para lograr una experiencia alucinante. Tras haber disfrutado de "Metal Gear Solid" en toda su extensión un par de veces, la sensación es que estamos ante lo más parecido a una película que haya pasado por una consola. Es posible que hayáis leído esta definición otras veces, pero os aseguramos que nunca ha sido tan cierta como en esta.

Ya desde las primeras secuencias (magistral la aparición paulatina de los títulos de crédito, que no concluye hasta ya comenzado el juego) se adivina que estamos ante algo grande. Hideo Kojima, un tipo que ha demostrado tener un talento fuera de lo común, tomó la arriesgada decisión de ofrecer todas las secuencias pregrabadas que aparecen (tanto en la intro como en los momentos clave de la historia) con el mismo motor gráfico que el resto del juego, en vez de incluir las clásicas imágenes renderizadas que después poco tienen que ver con las que suceden en el juego. En principio, puede parecer que el juego pierde en espectacularidad, pero a la larga se demuestra que gana en unidad, realismo y credibilidad.

Pero ya sabéis que uno de los aspectos que más llama la atención en "Metal Gear" es su original y revolucionaria mecánica. Lejos de ofrecer el desarrollo habitual en los juegos de aventuras y ►

SIEMPRE OCULTOS



Snake también lleva una cajetilla de cigarrillos para relajarse, aunque si fuma mucho perderá algo de vida.





Sin duda alguna, uno de los aspectos clave de este juego es su original propuesta, que nos obliga a evitar enfrentamientos directos con los enemigos e intentar permanecer siempre ocultos para no ser descubiertos. Para lograrlo, el radar que aparece en la parte superior de la pantalla es un elemento clave. En él se mostrará un pequeño mapeado de nuestra localización y podremos ver nuestra situación y el campo de visión de los guardias (la luz azul). Si queremos eliminar a algún enemigo, mejor hacerlo por la espalda, en silencio y con rapidez (derecha).

Si disparamos contra los cristales, se harán añicos. El realismo es absoluto.

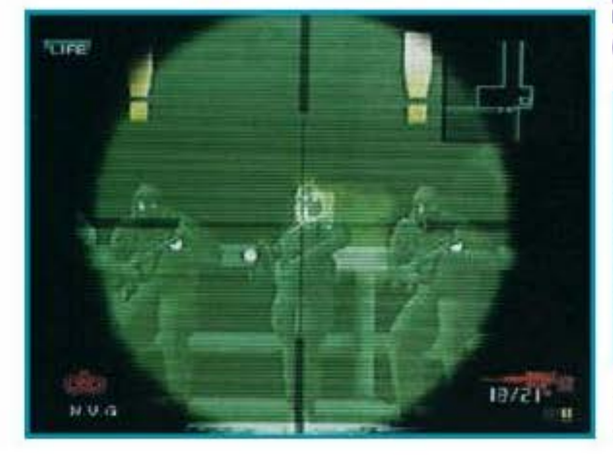








El aparato de visión nocturna es muy recomendable en los niveles más oscuros. Si lo combinamos con el rifle de francotirador, será mucho más fácil acertar a los enemigos con nuestros disparos.



SIÉNTELO CON EL DUAL SHOCK



No olvidéis jugar a "Metal Gear" con el Dual Shock. De otro modo os perderíais algunos de los mejores momentos del juego. El uso que hace del mando de PlayStation jamás se había visto antes, sobre todo en determinados momentos, como en este helicóptero.



En la estancia de Psycho Mantis podemos apreciar el nivel de detalle que presentan todos los escenarios del juego.



Al pasar por un charco, aparte de alucinar con el efecto reflejo, podemos alertar a los guardias con el sonido del chapoteo del agua.

SECUENCIAS

Las secuencias pregrabadas se muestran con el mismo motor gráfico del resto del juego. Esto no quiere decir que no presenten una calidad exquisita, y que cuenten con unos efectos visuales realmente formidables.






ARMAS



Estas son básicamente las cinco armas con las que cuenta Snake durante la aventura. Por supuesto, a esto hay que añadirle los diferentes tipos de granadas, las minas, los explosivos C4... Todas ellas deberán ser utilizadas en algún momento del juego.





No nos cansamos de reiterar el nivel de detalle que presenta el juego. Otro ejemplo reside en la nieve. Cuando caminemos por ella dejaremos nuestras huellas, que si son vistas por los guardias pueden hacer que nos descubran.

TRAINING



El juego incluye un modo entrenamiento, en el que podemos aprender y practicar la complicada empresa de ocultarnos siempre ante los guardias. Más que un entrenamiento en sí, en realidad se trata de un mini juego, en el que tendremos que ir superando diferentes pruebas, hasta lograr concluirlo. Primero lo haremos sin armas, y después podremos utilizar la pistola Socom. Una forma más de pasarlo en grande con "Metal Gear".

acción, con disparos, saltos e investigación, "Metal Gear" invita al jugador a convertirse en un espía, un comando solitario dentro de un ambiente muy hostil, en el que el objetivo primordial es no ser descubierto. Este aspecto, que puede parecer superficial, se torna desde el primer momento apasionante, por real y novedoso. Kojima lo ha planteado con mucha astucia, convirtiendo en un suicidio cualquier enfrentamiento directo con los guardias, poniendo a disposición del jugador un radar que indica el campo de visión de los enemigos y dotando al protagonista de unos movimientos -combinados con alucinantes juegos de cámaras- que le permiten ocultarse mientras observa la llegada de los guardias, engañarles utilizando diferentes tretas, e incluso eliminarles en sigilo y por la espalda. Este "juego del escondite" se mantiene a lo largo de casi toda la aventura, salvo en determinadas situaciones en las que los tiroteos o los duelos contra los miembros de Fox Hound -que hacen las veces de jefes finales- añaden acción de la buena al asunto.

Y es que esa es otra de las grandes virtudes de "Metal Gear". Con una mentalidad propia de cualquier realizador cinematográfico, Kojima mantiene un interesante pulso narrativo durante toda la aventura, mezclando la tensión que provoca el intentar no ser descubierto, con situaciones de acción sin freno, largos diálogos entre los protagonistas y también un puñado de secuencias dramáticas capaces de hacernos tragar saliva en más de una ocasión. Un desarrollo que no hubiera sido posible sin la creación de un catálogo de protagonistas perfectamente identificables, con personalidades muy marcadas, capaces de odiar, enfadarse, traicionar e incluso enamorarse. Ya os hemos contado que Kojima no sólo se conformó









UTENSILIOS

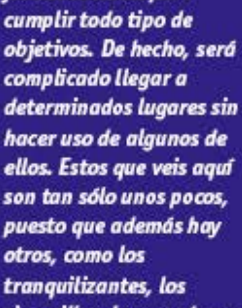
















Aparte del completo arsenal de armas con el que cuenta Snake, también irá recogiendo a lo largo de su aventura, una serie de utensilios que le serán fundamentales para cumplir todo tipo de objetivos. De hecho, será complicado llegar a determinados lugares sin hacer uso de algunos de ellos. Estos que veis aquí son tan sólo unos pocos, puesto que además hay otros, como los tranquilizantes, los cigarrillos, la armadura o la cámara, que si bien no son fundamentales, sí resultan realmente divertidos y prácticos.

"Metal Gear Solid" incluye también algunas secuencias de vídeo real, que resultan bastante interesantes a la hora de explicar algunos aspectos claves en el argumento del juego. Como veis, el juego es de lo más completito.





En algunos momentos será inevitable tener que hacer uso de las habilidades en la lucha cuerpo a cuerpo para eliminar a ciertos enemigos.

CAMUFLAJE



Uno de los detalles más sorprendentes de todo el juego es el dispositivo de camuflaje, utilizado por algunos personajes, muy similar al que aparecía en la película "Depredador". Snake también podrá hacerse con él.

con colocar unos personajes y darles un nombre, sino que creó un pasado para ellos, les dotó de personalidad y, durante el juego, les hace evolucionar hasta alcanzar su correspondiente final en la aventura. Porque este juego destila realismo, algo que constata el hecho de que no haya un solo salto espacial ni temporal: todo sucede en tiempo real, se puede ir de una punta a otra de la base militar en cualquier momento, recorriendo todas las estancias de las que consta.

Aunque lo que termina de hacer de "Metal Gear" algo extraordinario es el impagable catálogo de detalles, que sumados le convierten en un juego impresionante. Detalles que son imposibles de enumerar aquí y que abarcan todo y cada uno de los aspectos, desde el apartado gráfico (el efecto del camuflaje ►

SONIDO CELESTIAL

El apartado sonoro de este juego merece una mención especial, porque ofrece una calidad fuera de lo común. Para empezar, la banda sonora está formada por un puñado de temas sensacionales, con distintas tonalidades para cada situación (acción, drama, tensión). Tal es así, que Konami decidió editar un CD con toda la música del juego que podéis adquirir ya en nuestro país. Pero no menos impresionantes resultan los efectos de sonido, que recogen incuso hasta las pisadas de los charcos, o que ofrecen el sonido real de las armas que aparecen en el juego. Por último, hay que agradecer a Konami que finalmente nos ofrezca una versión doblada y traducida. El doblaje americano resulta impecable, pero hace que resulte injugable para cualquiera que no tenga un buen nivel de inglés. Con el juego doblado, ya no hay excusas para disfrutar a lo grande de "Metal Gear".



El enfrentamiento final con Liquid Snake, el gran enemigo del protagonista, será realmente épico. No habrá armas, ni ningún otro tipo de ayuda. Sólo ellos dos en una lucha mortal.



No sólo hay que ocultarse de los guardias de turno. La base está repleta de cámaras de vigilancia que también habrá que evitar encontrando su punto muerto. Si nos descubren, adiós.



También habrá ocasiones en las que no sirva de nada ocultarse y nos veamos inmersos en algunos tiroteos de órdago. En esos momentos habrá que apuntar bien y correr rápido.



"tipo depredador" es impagable) hasta el jugable (la inteligencia artificial de los guardias, que son capaces de mosquearse al ver las pisadas en la nieve o escuchar el chapoteo de un charco), pasando por los pequeños guiños que contiene el maravilloso guión (como las referencias al juego de Konami "Policenauts" o el inolvidable enfrentamiento con Psycho Mantis) y que consiguen que una vez acabado, queden muchas ganas de jugárselo una y otra vez, para intentar descubrir todos los secretos. Porque, no nos vamos a engañar, no estamos ante un juego interminable, pero tampoco corto. Los 2 Cd´s dan para bastante, y si se disfruta del juego en toda su magnitud, sin prisas por llegar hasta el final y dialogando a menudo con el resto de los personajes para conocerles mejor, el primer contacto con él puede dar para muchas horas.

Todo esto hace de "Metal Gear" un juego, no ya imprescindible, sino de obligada compra para cualquier poseedor de una PlayStation.

Manuel del Campo

Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	ACCIÓN
Compañía:	KONAMI
Programación:	KONAMI
Nº de jugadores:	1 JUGADOR
Nº de fases:	2 CD's
Niveles de dificultad:	4 NIVELES
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 98
Hoy por hoy resulta difícil superar este nivel gráfico. El realismo que despliega, los increíbles efectos, el acertado tono azulado... es una obra de arte.

SONIDO: 99
Ya con la banda sonora, insuperable, los efectos de sonido, magníficos, y las voces en inglés habría al alcanzado el sobresaliente. Doblado resulta perfecto.

JUGABILIDAD: 98
El control del personaje es exquisito, y el juego deja avanzar sin prisa pero sin pausa, elevando la dificultad en los momentos adecuados. Genial.

DIVERSIÓN: 98
El entretenimiento que provoca el juego en la primera experiencia es sublime. Pero incluso tras acabarlo por primera vez es capaz de proporcionar grandes ratos.

VALORACIÓN: 98
"Metal Gear" es un juego adulto, en el que se ha cuidado hasta el más mínimo detalle, pensado para sorprender e incluso provocar diferentes emociones en las secuencias más dramáticas. Descansa en un guión superior al de cualquier juego anterior, en una realización técnica impresionante, y en el talento de Hideo Kojima, su creador. Eso sí, os hago una recomendación sincera: disfrutad de él en toda su extensión, no consultéis ninguna guía hasta acabarlo, hablad todo lo que podáis con los otros personajes, no perdáis ni un solo detalle de cada secuencia de vídeo, meteos de lleno en la historia. Así alcanzaréis la gloria.

ALTERNATIVAS:
No hay ninguna. Se trata de un juego único, y ningún título del mercado puede ofrecer lo que "Metal Gear Solid".

No pararás hasta que los tengas todos

Durante los últimos meses hemos venido hablando del fenómeno Pokémon. Pues bien, ha llegado el momento de analizar las cualidades del juego en sí, (en sus dos ediciones, Rojo y Azul), y conocer el origen de su abrumador éxito en todo el mundo.



La primera pregunta que os puede venir a la cabeza ante este juego es: ¿Es "Pokémon" el Juego de Rol que conseguirá destronar a "Zelda DX"?

Pues bien. Antes que nada hay que decir que, pese a que ambos pertenecen al género de los RPG, en realidad se trata de dos juegos muy diferentes, que poco tienen que ver entre sí. Veamos. A diferencia de "Zelda", "Pokémon" no concede tanta importancia a la investigación y a la búsqueda de objetos, ni a las conversaciones con los personajes del juego, aunque ambas cosas están también presentes y en cantidad notable. Aquí son los combates los que acaparan casi todo el protagonismo y, de hecho, son la base principal del argumento.

De hecho, "Pokémon" no es el típico Juego de Rol en el que te puedes quedar atascado por no saber cómo avanzar, sino que nuestra principal labor se centrará en recorrer hasta el último rincón del mapeado para encontrar a todos los Pokémon posibles, incorporarlos a nuestra lista e ir enfrentándolos con otros que encontremos para que vayan adquiriendo fuerza y experiencia.

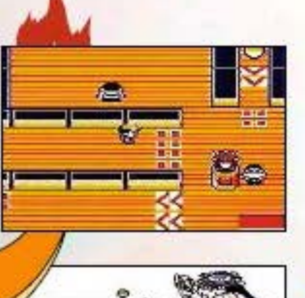
COMPLETA LA COLECCIÓN

En esencia, este es el último fin de "Pokémon", y todo gira en torno a la idea de hacerse con las 150 especies que existen (139 en cada Edición).

Se pueden conseguir nuevos Pokémon de muchas maneras diferentes (encontrándolos en zonas concretas del mapa, por evolución de alguna especie que ya poseamos, intercambiándolos con un amigo…), pero si queremos hacernos con el listado completo, tendremos que dedicar horas y horas hasta descubrir todos y cada uno de los secretos de ambas Ediciones.

De esta forma tan sencilla, "Pokémon" consigue atrapar al jugador, que puede terminar por obsesionarse pensando en dónde conseguir esa especie tan rara de Pokémon de la que le ha hablado un aldeano, o cuál es la mejor manera de atrapar a ese otro que no hace más que escaparse de nuestras manos.

Ahora bien, esto va un poco en detrimento de la variedad, ya que la gran mayoría del tiempo lo pasaremos afrontando combates que, salvo en el caso de lo más importantes, terminan por hacerse algo repetitivos. Están bien planteados en el sentido de que tenemos que pensar qué clase ➤



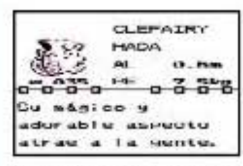


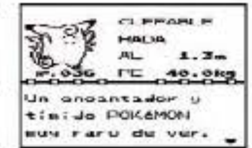




- Tipo: **Juego de Rol**
- Compañía: **Nintendo**
- Distribuidora: **Nintendo España**
- Precio: **N/D**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

Mira cómo crecen





Con el paso del tiempo, algunos Pokémon pueden ir creciendo y evolucionando, dando lugar a nuevos tipos. Por esta razón, es conveniente utilizar a todos los que poseamos cuando sea posible, pues de otro modo no podremos conseguir todas las especies existentes de Pokémon.

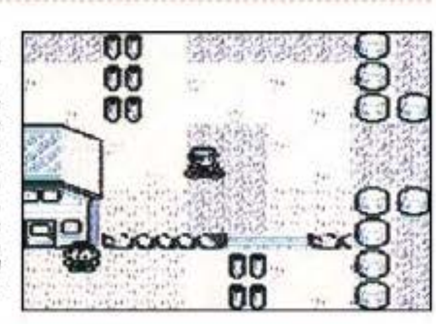
«Pokémon» es un título DIFERENTE, que propone un estilo de juego realmente ADICTIVO







Para movernos por el mapeado, podremos usar algunos medios de transporte como bicicletas o algunos Pokémon con la habilidad de volar.





El objetivo del juego es atrapar los máximos Pokémon posibles para participar en la Liga Pokémon, donde nos enfrentaremos a los mejores entrenadores de Pokémon del mundo.

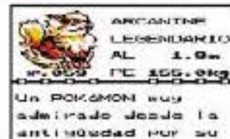


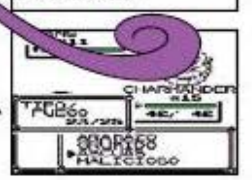




Una fauna muy completa







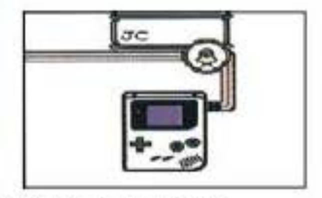




Según vayamos capturando Pokémon se irán incorporando a una lista llamada "Pokédex", en la que podremos conocer sus características físicas, el tipo al que pertenecen y su origen. Algunos de ellos sólo pueden encontrarse en determinadas zonas del mundo Pokémon (en un río, en el Safari, etc.), y otros evolucionan con el tiempo, pero ellos son igualmente necesarios.

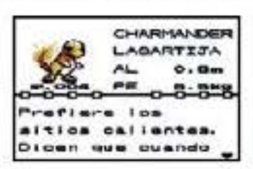
Intercambia tus Pokémon





Gracias al Cable Link, es posible conectar dos Game Boy con ambas Ediciones del juego –Rojo y Azul–, y así intercambiar las especies exclusivas de cada una de ellas. Además, también sirve para enfrentar en un combate nuestros Pokémon con los de un amigo.

Distintas clases de Pokémon









Los Pokémon están divididos en varias clases que determinan el tipo de ataques que son capaces de aprender y ejecutar, y que les hacen más o menos resistentes al resto de ataques (agua, fuego...). Por ello, debemos elegir con cuidado nuestra estrategia en los combates, ya que el más poderoso Pokémon puede resultar del todo ineficaz al enfrentarlo contra otro de otra clase.



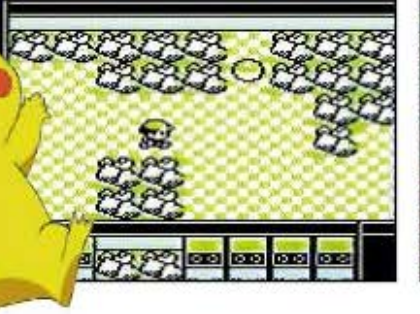
Alternativas: *"Pokémon" es un juego único en su especie. No hay ningún otro juego al que se le pueda comparar.*





Nintendo España ha realizado una excelente traducción del juego, lo que ayuda a disfrutar por completo de él.





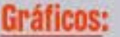


de ataques son más efectivos al tipo de Pokémon que nos enfrentamos (puesto que, por ejemplo, un ataque de fuego no hará daño a un Pokémon acuático), pero con el paso del tiempo y con la práctica esto puede convertirse en algo un poco rutinario, sobre todo si no somos muy aficionados a los combates por turnos típicos de los RPG.

En cualquier caso, "Pokémon" es un juego muy largo y atractivo, perfectamente capaz de enganchar a grandes y pequeños. Sin duda, y volviendo a la pregunta inicial, resulta menos variado, menos completo y menos envolvente que "Zelda", pero lo cierto es que "Pokémon" es un juego diferente a todo lo visto y no puede ser comparado con ningún otro.

Es uno de esos títulos que rompe esquemas por su enorme originalidad y no nos cabe la menor duda de que se va a convertir en un auténtico fenómeno.

Roberto Ajenjo



Gráficos: 86

Lo mejor es la variedad y detalle de los Pokémon, aunque los escenarios tienen un nivel aceptable

Sonido: 72

Las melodías se hacen algo repetitivas y simplemente acompañan.

Jugabilidad: 94

Una vez aprendido el sistema de juego y de los combates, no existe más complicación que la de atrapar un Pokémon tras otros. Y además, está traducido al castellano.

Diversión: 92

Todo el interés de este juego se centra en coleccionar Pokémon. Ni más, ni menos.

Opinión:

Lo primero que tenemos que decir es que aunque hemos comentado "Pokémon" como si fuera un solo juego, en realidad son dos cartuchos "Pokémon Rojo" Y "Pokémon Azul". Lo que ocurre es que ambos son iguales y tan sólo difieren en algunos Pokémon.

Una vez hecha esta aclaración y hablando del propio juego, "Pokémon" es, de una manera figurada, una especie de "colección interactiva", con todo lo que ello conlleva. Es decir, que quizás hay juegos más variados o más vistosos, pero, te advertimos que una vez que conectes por primera vez "Pokémon" en tu consola, te resultará literalmente imposible separarte de ella hasta que consigas hacerte con todos estos simpáticos y peleones personajes.



Simplemente maravilloso

Por fin ha llegado «GT3 A Spec», y con él, el momento de sentar a tu padre frente al televisor del salón, darle un codazo y explicarle: "papá, por esto quería una PS2". Todas las dudas que planeaban sobre esta consola, se han disipado de golpe.... y frenazo.





No podréis negar que resulta fácil confundir esta imagen con una sacada de la realidad ¡Mirad los reflejos!

Este es uno de esos títulos que ya se habían asegurado el éxito antes de nacer. De hecho en Sony siempre han tenido un cuidado especial para que en todas las ferias y presentaciones en que se ha mencionado PS2, apareciesen unas cuantas pantallas de «GT3» para "caldear el ambiente", y la reacción del público ha sido siempre inmejorable. No nos extraña lo más mínimo, pues a nosotros mismos nos ha dejado alucinados cada nueva versión que nos ha ido llegando: primero gracias al modelado de los coches, meses más tarde con los reflejos del sol y por último con las pistas mojadas. Hoy, con la versión definitiva en nuestras manos, os aseguramos que «GT3» es todo lo que prometía y más, empezando por unas especificaciones técnicas que cuesta imaginarse en movimiento, y que pasamos a contaros ahora mismo.

TÉCNICAMENTE INSUPERABLE

Si tenemos en cuenta que PS2 es capaz de mostrar cerca de 25 millones de polígonos por segundo en pantalla y que «GT3» supera los 20, muchos os echaréis las manos a la cabeza pensando lo pronto que se están agotando las posibilidades de la nueva consola, pero ¿acaso es posible aumentar este nivel gráfico? Tened en cuenta que «GT3» está más cerca de la realidad de lo que cualquier otro juego lo estuvo nunca, y no sólo nos referimos a los tan traídos y llevados reflejos en tiempo real sobre la carrocería.

Lo primero que nos llama la atención es la solidez de los vehículos, ¿dije que nos llama la atención? Nos deja absolutamente embobados... y eso una vez que nos hemos convencido de que las repeticiones no son escenas reales tomadas de una competición de grandes turismos. El caso es que este efecto se debe tanto a la construcción de los vehículos como a su comportamiento físico "real", que refleja las diferentes inclinaciones de la amortiguación en frenazos y giros. Todo esto además de los efectos que ya han hecho famoso a «GT 3»: las ruedas que escupen polvo, la chapa que refleja todos los elementos en pantalla y un horizonte tan nítido que da la impresión de que estamos montados en un coche de verdad.

Pero además de este despliegue técnico, si hay algo de lo que el DVD de Poliphony Digital puede presumir es de motivos para ➔



- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Sony**
- Distribuidora: **Sony**
- Precio: **9.990 ptas.**
- Jugadores: **1 a 6**
- Idioma: **Castellano**



Nuevos circuitos urbanos

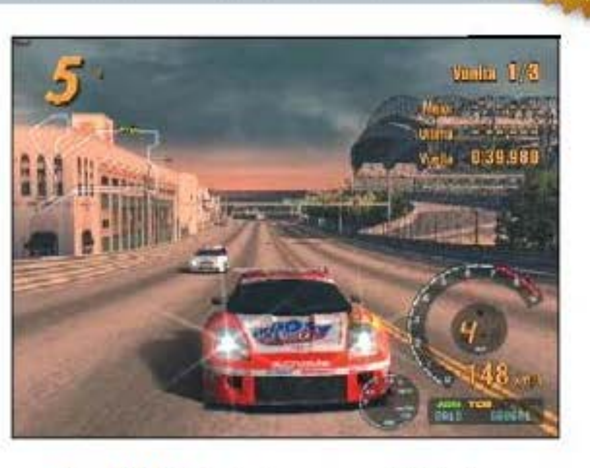

MONACO


TOKIO





Las calles de Tokio y el legendario circuito de Mónaco son las dos nuevos pistas de velocidad (que se unen a los Alpes Suizos de rally) que Poliphony Digital ha diseñado para «GT3 A Spec». Pero la mejor sorpresa es que al final del juego podremos acceder a coches de Fórmula 1 para circular por ellos.



Por NIVEL técnico y posibilidades, «GT3» está a AÑOS LUZ de cualquier otro juego que hayamos probado nunca.



Dos perspectivas (interior y trasera) son suficientes para disfrutar del realismo de «GT3».



Entre los modelos elegidos se encuentran coches tan emblemáticos como el Mercedes 600 o el mini.



La sensación de velocidad es insuperable, especialmente desde la perspectiva interior.



¿Ficción o realidad? esto que estáis viendo es sólo una imagen de la repetición, pero da idea del nivel gráfico alcanzado por «GT 3 A Spec». Un auténtico hito en la historia de cualquier género.





El modo arcade también esconde algunas sorpresas, como la posibilidad de liberar todos los circuitos y nuevos coches a medida que ganamos cada carrera.

Las nuevas repeticiones





Aunque siempre han sido un elemento fundamental en los «GT», las repeticiones alcanzan en la tercera entrega cotas inimaginables. Totalmente configurables en cualquier momento de la carrera, incluyen efectos especiales como filtros de color.



Los modelos de los más de 170 automóviles que aparecen en el juego respetan los embellecedores, el diseño de los tapacubos e incluso las diferentes capas transparentes de las que se componen los faros. En muchas ocasiones os parecerá que estáis viendo una carrera de GT de verdad.







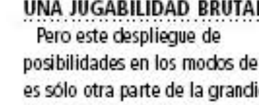
Además de un espectacular juego de luces, el sonido es diferente dentro de un túnel, consiguiendo que el realismo sea total.



mantenernos pegados a la pantalla durante el resto de nuestras vidas. Bueno, quizá exageramos un poco, pero tened por seguro que su modo GT es el más profundo de la saga, y eso a pesar de colocar "sólo" 176 coches en vez de los 1000 de la edición anterior. Y es que, ¿os habéis parado a pensar lo que pueden dar de sí 16 circuitos (que se traducen en más competiciones que nunca), ilimitados detalles en los ajustes mecánicos, nuevos carnets -que se suman a los anteriores- y una dificultad de precisión quirúrgica mucho más exigente a la hora de proporcionarnos nuevos coches? Pues eso, semanas y semanas de diversión pegados al pad -o al volante- disfrutando de la mejor simulación posible. Y no queremos olvidarnos de la calidad del nuevo modo rally. Si bien sólo muestra dos coches en carrera, la física de derrapes y saltos, la inclusión de público o los circuitos que combinan asfalto con tierra son detalles impagables que le convierten en uno de los modos más entretenidos.

Además, el modo principal de «GT3» tampoco se ha librado de esas "tonterías" que tanto nos gustaron en las primeras entregas. El autolavado, el cambio de aceite o los circuitos de test, tienen ahora mayor importancia gracias a un "salpicadero" en el que también aparecen la presión del aceite y la batería. Y aunque durante el juego tampoco tiene mayor importancia (ya que lo principal sigue siendo correr, comprar nuevos coches y mejorarlos en el taller) es un buen indicativo del nivel de detalle.





UNA JUGABILIDAD BRUTAL

Pero este despliegue de posibilidades en los modos de juego es sólo otra parte de la grandiosidad de este juego, porque donde de verdad se miden las prestaciones del DVD es en la jugabilidad, ya sea en el modo GT o en las carreras rápidas del arcade. La toma de contacto es impagable: los coches pesan lo justo y el control es muy asequible, tanto que tras las primeras curvas seremos capaces de terminar la carrera en una posición digna. Pero eso no es nada. Después de aprender algunos "truquillos", como el uso del freno de mano y el contravolante, la cosa se pone seria. ¡Ojalá todos los coches de verdad se condujesen con esta facilidad!

A la soberbia respuesta de nuestra máquina se unen unos circuitos largos y muy variados a través de los que podemos descubrir de qué efectos es capaz la consola: pistas mojadas, ondas provocadas por el calor, nubes de humo y los reflejos sobre la carrocería que se han convertido en toda una demostración técnica. Y lo mejor de todo es que, además, nuestros contrincantes son de lo más inteligente. No es que sean imposibles de adelantar, pero se acabó eso de arrasar con un



Si la transmisión o la aerodinámica de un automóvil no se ajusta a nuestras necesidades, podemos realizar ajustes sobre los componentes ya usados sin que haga falta comprar nuevas piezas en el taller.





Aquí lo tenéis: no nos cansamos de alucinar con el efecto de combinar el filtrado del sol entre las hojas y los reflejos sobre la carrocería. Alucinante.



El velocímetro digital es el único cambio que se aprecia en el modo multijugador. Los reflejos, los efectos de polvo y la sensación de velocidad son exactamente los mismos que cuando jugamos en el modo GT.

Así se empieza a jugar a Gran Turismo



Antes de nada conviene sacar el carnet de conducir. Nada más fácil que superar unas pruebas de conducción básica, sin salirnos de la pista y en un tiempo límite. Con los carnets superiores la cosa se complica.



Con nuestros ahorros iniciales nos hemos permitido un cómodo utilitario. Ha llegado el momento de empezar a correr, pero por si acaso, en cualquier momento podemos comparar sus características mecánicas con los otros coches.



El siguiente paso es escoger un torneo adecuado a nuestras posibilidades ¿qué tal uno en el que sólo se pueda competir con un modelo de coche? Ojo, no es tan fácil como parece, y tendremos que repetir más de una carrera.



Para que nuestro coche dé la talla, siempre podemos comprar nuevas piezas. Conviene ser un poco tacaño, así que comprobad siempre el aumento de potencia antes de montar ese motor en el que estáis pensando.



Por fin en carrera, parece que el coche se comporta mejor de lo que parecía. Con un poco de habilidad nadie será capaz de apearnos del primer puesto, así que podemos empezar a ahorrar para un deportivo "en condiciones".



Ya es nuestro. Después de unas cuantas carreras, podemos entrar en los campeonatos superiores, donde las ganancias crecen tanto como la dificultad. ¡Ahora las miras están puestas en conseguir los prototipos modificados!



La dinámica de colisiones es perfecta, aunque lamentablemente tampoco ha sido a la tercera: seguimos sin poder disfrutar de coches que se abollan y pierden piezas.





En las competiciones del modo Gran Turismo se han incluido nuevas categorías, como las pruebas de resistencia de 300 Km.



La repetición nos permite conocer el estado del coche en cada momento, así como seleccionar la perspectiva que más nos guste.





Las ondas provocadas por el calor son uno de los efectos más realistas.



➤ coche más potente como en el primer «Gran Turismo». Además de listos a la hora de correr, los pilotos controlados por la máquina también lo son a la hora de escoger vehículo, por lo que la cosa resulta todavía más emocionante.

Aunque cuando se trata de emoción, nada mejor que recurrir a otro conductor humano, y en eso, «GT3 A Spec» también es superior. Además de jugar a pantalla partida "como mandan los cánones" (sin ningún tipo de ralentización, niebla o pérdida de detalle) el juego incluye la posibilidad de conectarnos a través de un cable i-link con otra consola (con su correspondiente juego y monitor), pero lo mejor llega a la hora de conectarnos a un HUB -un periférico que de momento sólo se encuentra disponible para PC- que permite partidas con hasta 6 jugadores simultáneos, cada uno con su correspondiente consola.

DETALLES Y MÁS DETALLES

Tampoco podemos olvidarnos de una excelente banda sonora (por fin exacta a la de la versión japonesa), o lo acertado de las marcas (europeas, japonesas y americanas) que se han escogido para esta tercera entrega y que incluyen los coches más representativos de los últimos años. Y eso que, después de todo, hay un detalle que no nos podemos quitar de la cabeza. ¿Cuándo podremos ver un «GT» donde los coches se abollen al chocar? Porque tampoco lo tenemos en esta tercera parte, lo que no significa que la física de los impactos no haya mejorado.

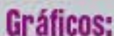
En cualquier caso, seguro que muchos os preguntáis si «Gran Turismo 3» ha conseguido convertirse en un nuevo "mejor juego de la historia". ¿Queréis una pista? A nivel técnico, este juego se encuentra a años luz de cualquier otro título que haya existido nunca, y seguro que nos dais la razón en cuanto echéis un vistazo a «A Spec» en movimiento, pero lo mejor de todo es que jugabilidad y diversión están a la misma altura. Para ser sinceros, algunos compañeros de la redacción esperaban probar esta versión final para comprarse una PS2, y tras vernos realizar éste profundo análisis les faltó tiempo para bajar a la tienda más cercana a hacerse con una. Sin duda es el mejor.

Pero sobre todo, seáis o no amantes de los juegos de velocidad, cargar este juego en nuestra consola significa entrar en un mundo sin límites. Menos mal que tenemos las vacaciones por delante, porque «GT3 A Spec» promete tardes interminables de diversión.

David Martínez



El nuevo salpicadero contiene indicadores de presión del aceite, batería, ABS y turbo. Además, el cuentakilómetros nos indica el rodaje de los coches. Más real, imposible.

Alternativas:

No se puede comparar a ningún otro juego para ninguna otra consola. Sea o no vuestro género favorito, «GT3» es una obra maestra que todo el mundo debería tener, un auténtico monumento a la diversión.



Para que no nos liemos, el modo Gran Turismo cuenta con un completo indicador de nuestro progreso en el juego.



«Gran Turismo 3» lo tiene todo para conquistar a los amantes de los coches, empezando por unos vehículos de ensueño.



El modo rally merece una mención aparte, ya que es capaz de transmitir una conducción mucho más agresiva, eso sí, sólo con dos corredores por carrera.

Un modo multijugador a su altura

Además de carreras a pantalla partida, «GT 3» permite la conexión de 6 consolas a través de i-Link con un HUB que soporte 6 entradas USB. De momento podéis utilizar el de un PC, pero Sony pondrá a la venta este útil periférico en breve.





Gráficos: 99

Mejor que la realidad. Los modelos son perfectos, y además reflejan nítidamente unos escenarios soberbios. Por no hablar de los efectos de polvo, las pistas mojadas... sólo falta que los coches se abollen.

Sonido: 92

En la tradición de los «GT», los temas musicales están interpretados por prestigiosos artistas internacionales como Lenny Kravitz o Ash. El sonido de los motores, tan logrado que podríais conducir "de oído".

Jugabilidad: 98

El control analógico es delicioso, y si poseemos el volante oficial, resulta difícil establecer el límite entre realidad y juego, pero lo mejor es comprobar cómo varía el manejo al cambiar de modelo.

Diversión: 99

Te gusten o no los juegos de velocidad, «GT3 A Spec» es irresistible. Duración, IA y dificultad juegan a su favor. Y cómo no, también cuenta con el mejor multijugador que jamás ha tenido un juego de velocidad.

Opinión:

No nos ha temblado el pulso a la hora de ponerle a «GT 3» este pedazo de nota. Con él se han cumplido las promesas de una nueva manera de jugar en 128 bits: no existen defectos técnicos, la máquina está al servicio de una jugabilidad que se ajusta a todos los gustos y sus posibilidades son infinitas. Es el mejor juego de la historia, pero le dejamos una décima de margen para futuras entregas de la serie.



■ ACCIÓN/AVENTURA ■ ROCKSTAR ■ 1 - 2 JUG. ■ CASTELLANO (textos) ■ 69 € ■ Lanz.: Ya disponible 18

LA HISTORIA DE C.J. desde que es un simple miembro de una banda hasta que se convierte en el mafioso más grande del estado nos lleva por tres enormes ciudades, que recorremos con total libertad.

EL REY DE LA CALLE

GTA SAN ANDREAS


1

¿Creéis que sacar un conejo de la chistera es magia? Pues de este juego pueden salir tres ciudades, cientos de vehículos, los tíos más duros y una historia de mafiosos que quita el hipo.

■ **EL JUEGO MÁS GRANDE Y POLÉMICO LLEGA A PS2** tras una interminable espera durante la que hemos ido conociendo los detalles con cuentagotas. ¿Merecía la pena tanta expectación? ¡Claro que sí! Ya os podemos confirmar que la historia de Carl Johnson, el protagonista de «San Andreas», es la más larga y apasionante que hemos jugado nunca en una consola. A grandes rasgos, CJ es uno de los miembros más jóvenes de los Orange Grove Families, una de las principales bandas mafiosas de la ciudad de Los Santos, y su objetivo consiste en ir cumpliendo una serie de "encarguitos" hasta hacerse un nombre entre los criminales de todo el estado. ¿Cómo? Pues con un desarrollo lleno de posibilidades, que sigue las pautas de los dos últimos «GTA»: además de controlar un personaje que corre, nada, trepa, lucha con sus puños y dispara cualquier arma, podemos "agenciarnos" y conducir todo tipo de vehículos, desde un deportivo a una cosechadora o una avioneta.

Y esto es sólo el principio, porque Carl no sólo es el protagonista más versátil, sino también el más real... ¡y caprichoso! A medida que vamos avanzando en el juego tenemos que atender a sus necesidades de vestirse, comer y hacer ejercicio como cual-







LOS TIROTEOS son, después del robo de vehículos, la actividad más frecuente en el juego, así que pronto mejoraremos nuestra puntería. El color del punto de mira indica la energía que le queda a los objetivos.



LAS PERSECUCIONES EN COCHE son muy emocionantes. Los vehículos se destrozan y tienen una física casi real.



PARA GANAR EL RESPETO de nuestra banda y lograr que nos obedezcan, basta con cumplir las misiones principales.

UN MAFIOSO PRESUMIDO

A lo largo del juego podemos modificar el aspecto y también las características de Carl. He aquí un par de ejemplos:



NOS PONEMOS CACHAS yendo de vez en cuando al gimnasio, y así ganamos resistencia y más velocidad durante las carreras.



CAMBIAMOS DE ASPECTO en las peluquerías o en cualquier tienda de ropa. En cada una de ellas tienen modelos diferentes.

2



3



VIDA EN LA CALLE

Estas son las actividades de C.J. para un día de juego cualquiera:

1. CUMPLIMOS MISIONES a bordo de los vehículos más variados. De este modo nos granjeamos el respeto de las bandas,

2. CONQUISTAMOS TERRITORIOS eliminando a las bandas rivales. Así mejoramos nuestra puntería.

3. NOS RELAJAMOS en el gimnasio o jugando una partida a cualquiera de los minijuegos disponibles, como las recreativas.

quier tío "de verdad". Y con un protagonista así, ¿qué mejor que recorrer libremente un escenario gigantesco y lleno de secretos?

LAS TRES CIUDADES QUE VISITAMOS, Los Santos, San Fierro y Las Venturas, son réplicas de las principales capitales de la costa oeste de los EEUU (Los Angeles, San Francisco y Las Vegas respectivamente). En cada una encontramos vehículos, armas, tiendas exclusivas y por supuesto bandas criminales que nos van encargando pequeñas misiones, como persecuciones en coche, robos, eliminación de testigos protegidos... y algunas menos convencionales, del estilo de participar en una guerra de vehículos teledirigidos o engatusar a una D.J. con nuestro baile.

Por si todo esto no os basta para haceros una idea de las dimensiones del juego (¡unas 100

CARL

ESTE PANDILLERO es nuestro protagonista en el juego. No sólo es capaz de las acciones más variadas (que mejoran con el uso) sino que debe vestirse, comer y ejercitarse.

HISTORIA DE 3 CIUDADES

El estado de San Andreas es un enorme escenario donde encontramos estas tres ciudades. Comenzamos el juego en Los Santos, y a medida que progresamos se abren las dos restantes.



LOS SANTOS tiene el ambiente, las bandas callejeras y los edificios de la ciudad de L.A.



LAS VENTURAS es la capital del juego (de azar) y está llena de casinos y espectáculos.



SAN FIERRO recoge el espíritu de la ciudad de San Francisco.



LOS VEHÍCULOS DISPONIBLES incluyen coches, motos, bicicletas, helicópteros, tanques, barcos... ¡y no se acaban!



CARL NECESITA ALIMENTARSE en cualquiera de los restaurantes de la ciudad. ¡Si nos pasamos lo echará todo!



PARA DISPARAR POR LA VENTANILLA mientras conducimos debemos reclutar a un par de miembros de nuestra banda.



TAMBIÉN USAMOS EL SIGILO (con el stick analógico) para cargarnos a los centinelas sin llamar demasiado la atención.

EL ESPERADO MODO MULTIJUGADOR

UNA VEZ QUE C.J. SE ECHA NOVIA podemos salir a pasear con ella ¡y también compartir el juego con un amigo! En este modo no se pueden cumplir misiones, sino tan solo salir a dar una vuelta por la ciudad (Izquierda), pero el juego es igual de divertido. Además, si ambos jugadores entran en un vehículo (Derecha) uno conduce mientras su compañero dispara.



← CHICAS

A lo largo del juego C.J. se rodea de toda la gente que puede encontrarse en las calles, desde otros pandilleros a chicas... ejem, de vida "fácil".

» horas si nos dedicamos sólo a las misiones principales!), también debéis tener en cuenta que entre ciudad y ciudad es posible recorrer una enorme extensión de terreno, con bosques, desiertos, montañas y un montón de pueblos y zonas secretas. Eso sí, todos estos lugares se van abriendo de manera progresiva, así que no podemos pasear libremente por ellos hasta bien avanzada la aventura. Y lo mejor es que, al contrario que ocurría en los anteriores juegos de la saga, ya no hay tiempos de carga que nos interrumpan el paso entre las diferentes zonas del mapa.

→ NUESTRAS POSIBILIDADES SON INFINITAS, ya que además de las misiones principales podemos dedicarnos a conquistar el terreno de las bandas rivales como en una partida de Risk, utilizar el sigilo para desvalijar ca-





POR EL AIRE también nos movemos en avionetas, helicópteros e incluso con un parapente a la espalda.



APRENDEMOS GOLPES en los diferentes gimnasios de artes marciales que hay repartidos por cada ciudad.



DEBE QUEDAROS MUY CLARO QUE «SAN ANDREAS» ES UN JUEGO SÓLO PARA ADULTOS





LAS APUESTAS no tienen límite en los casinos de Las Venturas. Podemos hacernos ricos, pero sin hacer trampas.

sas o probar minijuegos que van desde las máquinas tragaperras a partidos de baloncesto callejero. Y no olvidéis la posibilidad de trabajar como taxistas, policías, bomberos o llevando a chicas de compañía a casa de los clientes.

Sin embargo, el apartado más sorprendente de «San Andreas» es la opción de modificar a nuestro gusto el aspecto de C.J. No sólo se trata de hacernos tatuajes en un estudio, cortarnos el pelo o elegir nuestra ropa (todo se consigue mediante un cómodo sistema de menús). También podemos aprender nuevos golpes en los gimnasios de artes marciales de cada ciudad ¡y hasta tunear nuestro coche en un taller! Al final, el personaje de cada jugador será diferente y tendrá sus propias habilidades, que además mejoran a medida que practicamos. Por ejemplo, cuanto más disparemos con la ametralladora, mejor será nuestra puntería, e incluso podremos llegar a manejar dos armas al mismo tiempo (una con cada mano, claro).

→ LA AMBIENTACIÓN DE LA DÉCADA DE LOS 90 se nota en la ropa de los protagonistas, la música que suena en las diferentes emisoras (que podemos seleccionar con la cruceta de control) o los coches, que aunque no son modelos reales sí que están claramente inspirados en ellos. Además, a nuestro lado encontramos un desfile de personajes que resultan de lo más divertido: un rapero condenado a trabajar en un burger, una chica que no para de meternos en líos, un par de polis corruptos... es una lástima que no podamos disfrutar de sus diálogos doblados al castellano, porque algunos son la monda.

El sentido del humor tan propio de los «GTA» también se refle-

MINIJUEGOS A MANSALVA

Este juego encierra tantos secretos que lo único que podemos deciros es que probéis todo lo que se os ocurra. ¡Ya veréis cómo os lleváis alguna sorpresa! Aquí hay unos minijuegos:



EL BALONCESTO mejora nuestras aptitudes físicas y resulta muy entretenido.



LAS CONSOLAS y recreativas que encontremos están cargadas con juegos sencillos.



EL BILLAR está muy cuidado. ¡Y nos permite apostar!





EN CAMPO ABIERTO

▲ EL BOSQUE está lleno de cabañas abandonadas, granjas y gasolineras.

◄ EL DESIERTO es un lugar ideal para participar en carreras campo a través o, simplemente, para ocultarnos de la poli.

MISIONES DE LO MÁS VARIADO, como jugar a la guerra con un helicóptero de radiocontrol (Izq.), enterrar al jefe de una obra bajo una capa de cemento (Centro), o quemar una plantación de marihuana, a la derecha, nos esperan en el nuevo «GTA».



ja en lo salvaje de algunas misiones, como arrasar una construcción con un bulldozer o tirar al mar a un conocido productor, y en la cantidad de tacos y referencias sexuales que aparecen constantemente. Así que ya sabéis, si no sois mayores de edad, tendréis que esperar un tiempo para poder jugarlo.

EL APARTADO TÉCNICO NO ES SU PUNTO FUERTE, lo que resulta evidente en cuanto vemos lo escasos de polígonos que van los modelos de los personajes o, lo que es peor, la niebla en el horizonte. Por el contrario, la física de los coches ha mejorado bastante respecto a «GTA Vice City» (sobre todo los de tracción a las cuatro ruedas) y el escenario es cinco veces mayor... En definitiva, que el juego tiene sus defectos, pero se nos olvidan en cuanto nos ponemos a jugar, porque lo que sí queda muy claro es que no hay otro título tan divertido como «San Andreas», lo mismo da que nos dediquemos a cumplir las misiones o

PANDILLERO

Los miembros de las bandas rivales sólo aprenden por las malas, así que acudid cada vez que traten de invadir vuestro terreno. Después de un par de incursiones se "suavizan" bastante.



LAS BANDAS CRIMINALES tienen un estilo diferente en cada ciudad. En San Fierro dominan los asiáticos.



LOS COCHES SE TUNEAN desde este menú, y además, si se los lleva la policía, podemos recuperarlos en el depósito.

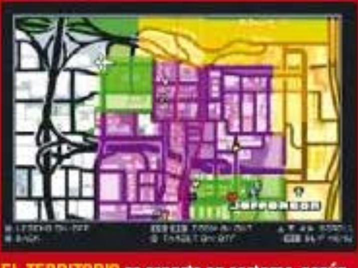


PODEMOS SALIR CON NUESTRA NOVIA a bailar a las discotecas o a tomar una cerveza a un bar de la zona.



EL CLIMA ES VARIABLE y diferente en cada ciudad, y además el paso del día a la noche ocurre en tiempo real.

LA GUERRA DE BANDAS



EL TERRITORIO se reparte en sectores, según la banda que domina cada zona de la ciudad.



PARA CONQUISTAR UNA ZONA basta con acribillar a tiros a los rivales que la custodian.







simplemente a pasear por los escenarios. Antes de que salgáis corriendo a por él, sólo nos queda advertiros un par de cosas. Lo primero es que debéis practicar vuestro inglés porque algunas voces (como las emisoras de radio) no están subtituladas, y en segundo lugar, que necesitaréis mucho tiempo para disfrutar a tope de esta obra maestra. Si cumplís estos requisitos, seguro que no os arrepentís. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **ES EL JUEGO MÁS LARGO Y VARIADO** que hemos probado, una aventura casi interminable.
- **PODER MODIFICAR EL ASPECTO**, tanto de los coches como de nuestro protagonista.

lo peor

- **LOS COCHES NO SON REALES**, lo que resta un poco de credibilidad a la historia.
- **NO ESTÁ DOBLADO**, y eso que algunos diálogos entre los macarras son para troncharse de risa.

alternativas

Los dos juegos anteriores, «GTA III» y «Vice City» no son tan grandes, pero están en platinum y resultan igualmente divertidos. Si queréis una buena historia de mafiosos, aunque con menos posibilidades, «The Getaway Black Monday» tampoco es mala opción. Para los peques, «Simpsons Hit & Run» es más que recomendable.

GRÁFICOS El increíble tamaño de los escenarios y los detallados coches contrastan con la niebla en el horizonte y modelos mejorables **91**

SONIDO La banda sonora es brutal, en tamaño y calidad, pero los diálogos (de actores conocidos) no están doblados. Los efectos flojean. **89**

DURACIÓN Puede acabarse en 100 horas, pero los minijuegos y secretos multiplican esta duración por dos. El juego más largo de la historia. **99**

DIVERSIÓN Genial, alucinante ¡la bomba! Lo tiene todo para que lo pasemos en grande y la libertad de juego que ofrece es prodigiosa. **98**

PUNTUACIÓN FINAL 97

valoración

¡Esta es una aventura capaz de mantenernos enganchados durante años! Como corresponde a las grandes superproducciones, todos sus aspectos, tanto técnicos como jugables, se han cuidado al milímetro para ofrecernos un desarrollo que hará historia. Pero lo que al final convierte a «GTA San Andreas» en una obra maestra es que rompe con todos los límites de la diversión. Si alguien necesitaba un motivo para comprarse una consola estas Navidades, ahora ya lo hemos encontrado.

■ FÚTBOL ■ KONAMI ■ 1 - 8 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 59,95 € (9.990 ptas.) ■ Lanzamiento: 27 de octubre ■ 3+



ESTE GRAN SIMULADOR no incluye demasiadas novedades con respecto a las anteriores entregas de la saga, pero sigue siendo el juego de fútbol más realista.

FÚTBOL ESTELAR

PRO EVOLUTION SOCCER 5



Los mejores "cracks" del mundo van a verse las caras en el salón de vuestra casa para mostraros lo que saben hacer con un balón en los pies. ¡Preparaos para vivir un nuevo espectáculo!

■ **EL SIMULADOR DE FÚTBOL MÁS REALISTA** salta de nuevo al campo para alegría de todos los buenos aficionados a este deporte. Lo hace sin demasiadas novedades reseñables, pero conservando y puliendo al máximo las mismas cualidades que le han hecho tan grande. El realismo con que se desarrollan los encuentros es sin duda la mayor virtud de la saga, y eso se mantiene en «PES5». Una vez más, el ritmo al que disputamos los partidos es perfecto, si bien en ahora la velocidad a la que transcurre el juego es algo más pausada que en anteriores ediciones. Esta diferencia provoca que sea más difícil jugar al contragolpe y que tengamos que elaborar más las jugadas en el centro del campo y abrir el juego a las bandas (¡que no nos oiga Luxemburgo!).

El control es tan completo y preciso como de costumbre, y nos permite realizar cualquier remate, jugada o pase que se nos ocurra, si bien primero hay que cogerle un poquito el aire, puesto que puede resultar demasiado complejo para aquellos que no estén habituados a él... ¡si es que todavía queda alguien, claro!

→ **LOS MODOS DE JUEGO TRAEN ALGUNA NOVEDAD**, como la posibilidad de jugar partidos online en PS2, que permanecía inédita









LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL de los jugadores se ha depurado un poquito y ahora los porteros "cantan" menos.



PODEMOS SEGUIR LA ACCIÓN desde un buen número de cámaras distintas: laterales, desde el fondo, televisivas...

UN MODO MAESTRO

La Liga Máster es un modo de juego absorbente que garantiza horas y horas de diversión. Sin duda, es la modalidad estrella (para un jugador) de esta fantástica saga. Así es como funciona:



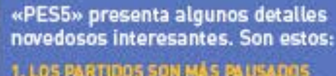
ESCOGEMOS A UN EQUIPO MODESTO y con él debemos hacer lo posible por ganar.



LAS FUNCIONES DE MANAGER incluye planificar los "entrenos", hacer fichajes o elegir la estrategia.







LAS NOVEDADES

«PES5» presenta algunos detalles novedosos interesantes. Son estos:

1. LOS PARTIDOS SON MÁS PAUSADOS y la velocidad de juego ha descendido un tanto. Ahora es más realista que nunca.
2. HAY LICENCIAS NUEVAS para determinados equipos, como el Chelsea o el Arsenal. Pero faltan muchas más...
3. EL MODO ONLINE es una novedad en PS2. En Xbox, «PES4» ya lo incluía.

hasta la fecha en las entregas anteriores para esa consola. Aún así, la ya famosa Liga Máster sigue siendo la opción estrella: este profundo y completísimo modo nos propone llevar las riendas de un equipo, empezar en las divisiones inferiores de la liga que más nos guste e ir escalando poco a poco hasta llevarlo a lo más alto del fútbol mundial. Para conseguirlo tenemos que ser unos ases no sólo en el terreno de juego, sino también en los despachos, puesto que además de disputar los partidos tenemos que preocuparnos de preparar los entrenamientos, buscar buenos fichajes y demás tareas propias de los presidentes y managers de los equipos.

Aparte de este modo, también es posible disputar una copa, jugar una "pachanga" amistosa o entrar de lleno en una liga. Por desgracia, de nuevo sólo tres de estas ligas son reales (la nues-



HENRY

LA ESTRELLA FRANCESA DEL ARSENAL ha sido, un año más, el jugador que ha elegido Konami para figurar en la carátula del juego. Sin duda, este delantero es uno de los mejores del mundo.



JUGADAS DE ESTRATEGIA

Las jugadas a balón parado son una parte esencial del fútbol, pues si se dominan es posible conseguir victorias más fácilmente.



LOS LIBRES DIRECTOS son bastante difíciles de precisar. Hay que practicar mucho.



EN LOS SAQUES DE ESQUINA debemos desmarcarnos para poder rematar a puerta.



LA PENA MÁXIMA es gol seguro si empleáis la cruceta digital.



JUGAR POR LAS BANDAS es una muy buena opción para marcar goles fácilmente. ¿Te has enterado, Luxemburgo?



LA VARIEDAD DE ESTADIOS es increíble: hay unos 30 diferentes, y todos gozan de una gran solidez y detalle.



LA CALIDAD GRÁFICA que presenta el título es fantástica. El modelado de los jugadores más conocidos es tremendo.



EL EDITOR DE JUGADORES nos permite crear al futbolista que queramos, así como actualizar todas las plantillas.

EL FÚTBOL ES ASÍ... ¡DE ESPECTACULAR!

LOS PARTIDAZOS que nos ofrece este fabuloso simulador son una pasada. La ambientación está logradísima gracias a los continuos cánticos del público, a los comentarios de los periodistas de TVE Juan Carlos Rivero e Iñaki Cano y al realismo con que se desarrollan los encuentros. Se nota que los creadores de este juego son unos buenos aficionados a este vibrante deporte.



RONALDO

El delantero brasileño del Real Madrid es uno de los mejores jugadores que aparecen en el juego. En rapidez y eficacia delante del portero no le gana nadie, aunque su resistencia física deja bastante que desear.

tra, la italiana y la holandesa), si bien en esta ocasión el título también trae la licencia de un "popurri" de equipos sueltos, como el Arsenal, el Chelsea y otros menores como el Rosenborg noruego o el Galatasaray turco.

EL APARTADO GRÁFICO ESTÁ MÁS PULIDO QUE NUNCA, sobre todo el genial modelado de los jugadores. No sólo han ganado en expresividad, sino que además las caras de los mejores futbolistas están realmente conseguidas. Y qué os vamos a decir de sus animaciones: ¡son tan impresionantes como de costumbre! Los estadios, en cambio, no han experimentado muchas mejoras, pero aún así presentan una solidez envidiable, y además hay una gran variedad.

El sonido también está muy cuidado. Las aficiones no paran de animar a los jugadores con gritos y cánticos de todo tipo que le dan



EL CONTROL es tan completo como siempre, pero antes hay que practicar para hacerse con él.

■ «PES5» ES EL SIMULADOR DE FÚTBOL MÁS REALISTA QUE HEMOS PROBADO ■



LAS REPETICIONES nos permiten contemplar las mejores jugadas desde cualquier ángulo posible. ¡Vaya golazo!



LAS ANIMACIONES de los jugadores son extraordinarias. Ver este remate de cabeza en movimiento es una gozada.

FÚTBOL PARA TODOS

Como ya es costumbre en la saga, «PES5» ofrece una cantidad ingente de modalidades de juego. Y es que aparte de la Liga Máster y del modo online, el título nos da la opción de jugar partidos amistosos, entrenar, disputar una liga, participar en una Copa... Desde luego, con este juego tenéis diversión asegurada durante meses.



LOS PARTIDOS ENTRE SELECCIONES tienen una gracia especial y más emoción.



EL ENTRENAMIENTO es completísimo. Podemos ensayar los regates, las faltas...



JUGAR LA LIGA ESPAÑOLA es un gran aliciente. Por algo es la liga de las estrellas, ¿no?

más vida a los partidos. Los efectos, por su parte, son en general muy realistas y variados, si bien a los comentarios de Juan Carlos Rivero e Iñaki Cano aún les falta algo más de intensidad, aunque no están mal del todo. Pese a este pequeño detalle, las cualidades de este pedazo de simulador son tan sobresalientes que lo convierten en un juego totalmente imprescindible para cualquier aficionado al mejor fútbol. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **EL REALISMO** de cada partido es algo increíble. No hay nada que se asemeje más al fútbol real que esto.

■ **SE HAN PULIDO CIERTOS DETALLES** con respecto a anteriores versiones de «PES».

lo peor

■ **LE FALTAN LICENCIAS** de ligas de fútbol muy importantes, como la alemana o, aún peor, la inglesa.

■ **LOS COMENTARIOS** de Juan C. Rivero e Iñaki Cano han mejorado, pero aún así no son perfectos.

alternativas

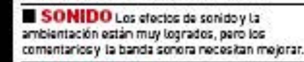
Como ya supondréis, el gran rival de este grandísimo juego es «FIFA 06», que no llega al mismo nivel de realismo que su competidor de Konami, pero supera a este en número de ligas licenciadas y ambientación. Por otro lado, si os gusta más el espectáculo arcade que la simulación, a lo mejor «FIFA Street» os acaba convenciendo.

■ **GRÁFICOS** El modelado de los jugadores es casi inmejorable, y además poseen unas animaciones fantásticas y gran expresividad. **94**

■ **SONIDO** Los efectos de sonido y la ambientación están muy logrados, pero los comentarios y la banda sonora necesitan mejorar. **83**

■ **DURACIÓN** La Liga Máster puede duraros una eternidad, y si además le sumáis otros como el multijugador, tenéis juego para muchísimos meses. **94**

■ **DIVERSIÓN** El desarrollo de los partidos es realista al máximo, el control es muy completo y el juego posee multitud de opciones. Sobresaliente. **95**



valoración

Un año más, la nueva entrega del simulador de fútbol más popular de Konami no ha defraudado a nadie. Es verdad que no incluye nada realmente novedoso, pero este capítulo ha pulido algunos detalles con respecto a anteriores entregas y ha alcanzado un nivel de realismo difícilmente superable, al menos en esta generación de consolas. Desde luego, si os gusta el fútbol y nunca habéis probado esta saga, haceros un favor e ir corriendo a comprar el juego. Es absolutamente imprescindible, de verdad.

■ AVENTURA DE ACCIÓN ■ SONY ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 59,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■



LA ACCIÓN NO SE DETIENE en esta sensacional aventura, que está ambientada en la mitología griega y que además cuenta con un apartado técnico de escándalo.

FURIA DE TITANES

GOD OF WAR II



Ni siquiera el dios de la guerra está preparado para superar las pruebas de proporciones épicas que le esperan a Kratos en su regreso a PS2. ¿Estáis dispuestos a echarle una mano?

■ UNA "TRAGEDIA GRIEGA" SE CIERNE SOBRE KRATOS, el guerrero espartano que desafió a los dioses en el primer «God of War». Después de usurpar el trono de Ares (el dios de la guerra) ahora se enfrenta al mismísimo Zeus, quien le ha quitado sus poderes y le ha devuelto al mundo de los mortales. Pero Kratos no sabe lo que le espera: en su camino a la Isla del Destino debe atravesar los lugares más emblemáticos de la mitología, como el puerto de Rodas, el Hades o la guarida de los titanes, y enfrentarse a sus pobladores en unos combates que os harán vibrar.

Como buen espartano, nuestro protagonista utiliza los métodos más expeditivos para abrirse paso, como las espadas encadenadas que Atenea nos regaló en el primer juego, o los ataques especiales, que se realizan pulsando los botones del pad en el momento adecuado. Pero aquí no todo se logra usando el músculo: «God of War II» también nos desafía a resolver decenas de puzles o a jugarnos el pellejo en vertiginosas secuencias de plataformas que le dan un nuevo significado a la palabra espectáculo.

→ EL ESTILO DE COMBATE HA EVOLUCIONADO respecto a la primera entrega. Además del sistema de golpes básicos (con tres ti-







EL ARGUMENTO enlaza con la primera parte y nos descubre nuevos datos sobre el pasado de Kratos al servicio de Esparta.



EL SISTEMA DE COMBATE es muy sencillo. Los combos se realizan con dos botones de ataque y un "potenciador".



LA CÁMARA ES FIJA, y eso nos perjudica al calcular algunos saltos, aunque también es bastante más espectacular.

ATAQUES TITÁNICOS

Cuando hayamos debilitado (a golpes) a un enemigo, podemos acercarnos a él y agarrarle presionando el botón Círculo. Entonces Kratos puede acabar con ellos con un sólo golpe:



SIGUIENDO UNA SECUENCIA de botones podemos realizar combos más espectaculares.



MACHACANDO EL BOTÓN medimos nuestras fuerzas con los enemigos más duros.

2



3



UN VIAJE DE LEYENDA

Estos son algunos de los escenarios clásicos que visita Kratos en su aventura:

1. LA ISLA DE LA CREACIÓN tiene elementos que recuerdan a «Shadow of the Colossus».

2. LA GUARIDA DE LOS TITANES resulta enorme y muy variada.

3. LA TORRE DEL DESTINO es nuestro objetivo final.

pos de ataque), también podemos arrebatarles sus armas a ciertos enemigos y equiparlas de modo secundario. A medida que Kratos va eliminando rivales su furia también aumenta, y cuando conseguimos llenar la "barra de ira" podemos atacar con más fuerza y volvernos invulnerables.

Nuestro protagonista también ha mejorado sus poderes divinos. Al arco, el tifón y la cabeza de medusa se suman ahora las alas de Ícaro, que nos permiten planear, o un dispositivo para congelar el tiempo. Sin embargo, el hecho de que se hayan multiplicado nuestras habilidades no influye sobre el sistema de control, increíblemente sencillo gracias al sistema de cámaras fijas.

→LOS PUZLES ALCANZAN UN NIVEL SUPERIOR. A lo largo del desarrollo nos encontramos con desafíos que van desde blo- ▸▸

KRATOS →

EL GUERRERO ESPARTANO que se convirtió en dios al final del primer juego, ha perdido sus poderes y ha sido devuelto al mundo de los mortales. Ahora debe llegar a la Isla del Destino y enfrentarse a Zeus.



UN ARSENAL "DIVINO"

Además de las cuchillas de Atenea, Kratos puede equipar una serie de armas secundarias (una cada vez) más potentes:



EL MARTILLO DE GUERRA se lo arrebatamos al bárbaro. Es un poco lento, pero muy poderoso.



ENCONTRAMOS UNA LANZA clavada en el costado de este monstruo. Puede lanzar rayos.



LA ESPADA DE ZEUS es el arma más equilibrada, pero sólo la encontramos al final del juego.



EL TONO DEL JUEGO es bastante duro, pero la actitud "chulesca" de Kratos le da un toque de humor negro.



PARA EXPLORAR LOS ESCENARIOS podemos trepar por lianas, balancearnos con nuestras cadenas, bucear...



LOS PUZLES, muy originales, no se limitan a bloques y palancas, y están perfectamente integrados en el juego.



EL ALMA DE LOS ENEMIGOS caídos se convierte en orbes de color rojo que nos sirven para mejorar nuestras habilidades.

LA BATALLA EN LOS CIELOS

EN LOS NIVELES DE VUELO a lomos de Pegaso podemos disparar flechas, como si se tratara de un "shooter" o utilizar técnicas de combate cuerpo a cuerpo (pantalla izquierda). También hay enemigos más poderosos, a los que debemos "abordar" y derribar mediante una secuencia de botones, como ocurre con el gigantesco águila que podéis ver en la imagen de la derecha. ¡El espectáculo está servido!





ques y palancas a mecanismos nunca vistos, como los portales que hacen posible que viajemos en el tiempo para de esa forma evitar que se desate una cadena de acontecimientos.

La genialidad de todas estas pruebas está en lo bien que se han integrado en el desarrollo. En lugar de recurrir a los típicos interruptores, Kratos tiene que "jugar" con el equilibrio de todo un templo, o aprovechar las corrientes de agua para trasladar cadáveres. Esta fusión con los escenarios ayuda también a mantener el ritmo, porque la investigación, los puzles y los combates están perfectamente enlazados, y cada nivel resulta más sorprendente que el anterior. Al final, las doce horas que dura esta aventura se os pasarán volando.

Sin embargo, no penséis que «God of War II» es un juego precisamente corto. Una vez que lo

← COLOSO

La gigantesca escultura que vigilaba el puerto de Rodas cobra vida para luchar con Kratos en el primer nivel.







LA FURIA DE KRATOS (parte inferior derecha de la pantalla) crece con cada uno de nuestros ataques.

EL JUEGO ESTÁ DIVIDIDO en niveles, pero apenas se puede apreciar el salto, ya que los vídeos están perfectamente integrados, y apenas nos encontramos tiempos de carga.



■ «GOD OF WAR II» COMBINA COMBATES MUY INTENSOS CON UNA REALIZACIÓN ESPECTACULAR ■





KRATOS COMPITE CON OTROS mortales que también quieren llegar a la Isla del Destino. En este caso nos vemos las caras con Perseo, el héroe que derrotó a la horrible Medusa.

terminamos podemos entretenernos buscando decenas de extras o poniendo a prueba nuestras habilidades divinas en el modo Titán. Además, Kratos cuenta con armas y trajes especiales que sólo aparecen si hallamos los secretos ocultos en el escenario.

→ EL AIRE DE SUPERPRODUCCIÓN SE MANTIENE en esta secuela. Para empezar, los niveles están perfectamente unidos, sin darnos en ningún momento la sensación de que la historia se detiene. Para conseguirlo se ha recurrido a unas espectaculares secuencias de vídeo, sin apenas tiempos de carga, y a niveles de transición (volando a lomos de Pegaso) que añaden más variedad.

La elección de los escenarios también es inmejorable. Desde la ciudad de Rodas al interior de Atlas, todos presumen de un tamaño colosal, con inmensidad de detalles y la presencia de un montón de mitos, como Perseo o Prometeo, que consiguen dotar a la aventura de una ambientación genial. Además el aire clásico no está reñido con cierto sentido del humor, por los modos nada pacíficos de que hace gala Kratos.

Pero sin duda lo más impresionante es la escala épica que tienen los enfrentamientos contra los enemigos finales. Su variedad y su "acongojante" tamaño superan cualquier cosa que hayamos visto. Para acabar con ellos, Kratos debe ejecutar unas secuencias bastante complejas, que nos obligarán a repetir estas batallas unas cuantas veces, pero sin llegar nunca a desesperarnos.

→ EL APARTADO TÉCNICO QUE ENMARCA EL JUEGO es por sí mismo otra obra de arte. Los gráficos están por encima de cualquier otro título que nos ▸▸



EL PODER DE UN DIOS

Además de sus armas, Kratos puede ir "recogiendo" poderes de otros seres mitológicos, que son de gran ayuda:



SI ACTIVAMOS LA FURIA de los dioses entramos en un estado más poderoso y casi invulnerable.



PODEMOS CONGELAR EL TIEMPO brevemente utilizando un amuleto de Cronos.



LAS ALAS DE ÍCARO permiten a Kratos planear después de dar un salto.



ESTO SÍ ES ESPECTÁCULO

▲ EL APARTADO VISUAL es impecable, con decenas de efectos y un detalle inigualable.

◀ EL DISEÑO DE PERSONAJES Y ESCENARIOS es muy cinematográfico, y algunas situaciones son épicas.



LOS ENEMIGOS FINALES del juego son sencillamente los más grandes, duros y variados que hayáis visto nunca. Echad un vistazo a estas imágenes para alucinar con su diseño ¡Y esto es sólo un pequeño ejemplo de lo que nos espera!



← BÁRBARO

Para vencer a este guerrero, Kratos debe arrebatarle su martillo de guerra, que luego podremos equipar como arma secundaria.

venga a la memoria, y las animaciones de Kratos son rápidas y fluidas. También los enemigos lucen un diseño de escándalo (especialmente cuando la cámara se concentra en ellos, a la hora de ejecutar los golpes finales) y su manera de comportarse es inteligente y despiadada. La banda sonora, por su parte, es de esas que se te quedan grabadas en la memoria durante mucho tiempo, y está acompañada por un doblaje legendario, a cargo de los mismos actores que en el juego anterior. Pero todos estos logros hubieran pasado desapercibidos si no fuera por el excelente equilibrio que hay en todos los niveles, y que nos anima a seguir avanzando sin ponernos las cosas demasiado fáciles.

→GRACIAS A ESTE GRAN REPERTORIO DE VIRTUDES, «God of War II» se ha convertido en uno de los mejores (sino el me-



LAS ANIMACIONES DE KRATOS son rápidas y fluidas, y nos permiten cambiar nuestra secuencia de ataques sobre la marcha. El control es muy intuitivo.



LAS ARMAS MÁGICAS, como la cabeza de Medusa, tienen un uso limitado, pero son de gran ayuda contra ciertos enemigos.

MOMENTOS DE INFARTO



«GOD OF WAR II» NOS SORPRENDE con algunas situaciones inesperadas, de las que tenemos que escapar pulsando los botones del mando en el momento justo. Algunas de estas secuencias, como la carrera tras el caballo (en la pantalla de la derecha) os van a dejar con la boca abierta.



LA ARMADURA DIVINA que lucimos al principio del juego es uno de los siete trajes adicionales que podemos desbloquear.







EL DESARROLLO ES LINEAL, aunque los niveles incluyen lugares ocultos y nos obligan a retroceder en algún momento.

jor) juego de PS2, demostrando que la veterana consola de Sony todavía está en plena forma. Una experiencia única que, eso sí, sólo podrán disfrutar los mayores de 18 años, dada la brutalidad de varios momentos y algunas escenas subidas de tono. Si cumplís este requisito, corred ahora mismo a por él, porque es una auténtica obra maestra. Una de esas experiencias que no olvidaréis en vuestra vida de jugones. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL RITMO DE JUEGO,** gracias a la combinación de combates, puzles y un argumento "titánico".
- **EL NIVEL TÉCNICO,** tanto en lo que se refiere a gráficos como a la música o al control, es insuperable.

lo peor

- **NO ES UN JUEGO PARA TODOS LOS PÚBLICOS,** ya que contiene grandes dosis de violencia.
- **LA COMPLICACIÓN DE ALGUNOS SALTOS,** la única pega del sistema de cámaras fijas.

alternativas

El primer «God of War», que se acaba de estrenar en la serie Platinum, es todavía una de las mejores aventuras que hay en PS2. En un estilo similar podéis encontrar «Devil May Cry 3», «Prince of Persia 3» o el estupendo «Shadow of the Colossus», aunque ninguno de ellos está a la altura del magistral «God of War II».

GRÁFICOS Nunca habíais visto unos enemigos tan grandes y detallados, ni escenarios tan exóticos, ni un protagonista tan bien animado. **99**

SONIDO La banda sonora épica, los grandes efectos de sonido y uno de los mejores doblajes al castellano nos trasladan a la antigua Grecia. **96**

DURACIÓN El juego supera las 12 horas y cuenta con interesantes extras. Además, estaréis encantados de repetirlo un par de veces. **92**

DIVERSIÓN Las peleas son tan intensas que os harán saltar, los puzles están diseñados con inteligencia y el argumento es sobresaliente. **98**

PUNTUACIÓN FINAL 98

valoración

Si el primer «God of War» nos sorprendió por sus niveles de acción sin descanso y su excepcional apartado técnico, esta secuela dobla la apuesta. Las nuevas habilidades de Kratos, los niveles a lomos del Pegaso o la inclusión de elementos únicos, como los puzles temporales, acompañan a los mejores combates que hemos librado nunca en PS2. El resultado es un juego soberbio, en el que cada nivel es mejor que el anterior. Una obra maestra que consigue sacarle el máximo partido a la consola.

SHOOT'EM UP ■ ACTIVISION ■ 1 - 18 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 66,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 

LA GUERRA MODERNA llega a las consolas de nueva generación con un "shooter" en primera persona que destaca por su realismo y espectacular apartado técnico.

LA GUERRA MUESTRA SU ASPECTO MÁS REAL

CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE



Ahora que hemos superado las batallas más duras de la Segunda Guerra Mundial, estamos preparados para participar en un conflicto aún más duro y realista: una guerra moderna.

UNA NUEVA GUERRA ESTALLA EN LAS CONSOLAS. Después de tres entregas ambientadas en la 2ª Guerra Mundial, la saga «Call of Duty» se atreve con un conflicto más moderno: una guerra ficticia que tiene su escenario entre Oriente Medio y Europa del Este. Nosotros interpretamos el papel de dos soldados, el sargento Jackson (de los marines de los EE.UU.) destinado en el Golfo Pérsico y "Soap", de la S.A.S. británica, que realiza operaciones especiales en los países de la antigua Unión Soviética.

Ambos se "juegan la vida" bajo una perspectiva en primera persona. A lo largo de tres actos (que están divididos es una veintena de niveles) deben cumplir todo tipo de misiones, como desactivar un artefacto nuclear, eliminar a un líder terrorista o rescatar a los tripulantes de un helicóptero que ha sido derribado. Y os podemos garantizar que cada una de estas situaciones resulta más intensa y realista que la anterior.

LA AMBIENTACIÓN BÉLICA ES BRUTAL. «Modern Warfare» pone en nuestras manos más de 70 armas reales (que podemos modificar) para enfrentarnos a unos enemigos bien entrenados. Todas las circunstancias de la guerra aparecen fielmente reflejadas en el juego. Lo mismo podemos







LA AMBIENTACIÓN BÉLICA característica de todos los «Call of Duty» alcanza en esta nueva entrega un nuevo nivel de realismo. Algunos niveles parecen sacados de un reportaje de la CNN.



EL ARGUMENTO DEL JUEGO comienza con un golpe de estado en el Golfo Pérsico, y resulta perfectamente creíble.



PODEMOS MANEJAR MÁS DE 70 ARMAS reales, que se pueden modificar con miras telescópicas y silenciadores.

GUERRA EN DOS FRENTES

Aunque «Call of Duty 4» no está basado en ninguna guerra real, los dos escenarios en los que se desarrolla están inspirados en conflictos como la guerra de Irak, Chechenia o la antigua Yugoslavia. ¡Realismo asegurado!



UCRANIA, Azerbaiyán y otros países de la antigua URSS son un campo de batalla frío, donde prima la infiltración.



ORIENTE MEDIO es el escenario de batallas masivas, que ponen a prueba nuestro potencial militar.

2



3



OPERACIONES ESPECIALES

«Modern Warfare» contiene algunas misiones que se os quedarán grabadas:

1. **UN BARCO** en el estrecho de Bering es el escenario de la primera misión.
2. **EL FRANCOTIRADOR** nos ayuda a infiltrarnos para eliminar (de un disparo) a un líder rebelde.
3. **UNA EXPLOSIÓN NUCLEAR** muestra el horror de la guerra.

pedir apoyo aéreo, infiltrarnos con un traje ghillie o ver cómo caen nuestros compañeros.

Por otra parte, el ritmo de juego es tan intenso que terminaréis agotados. Desde la primera misión tenemos que demostrar nuestra buena puntería con disparos por todas partes. Nuestro entrenamiento se pone a prueba cada vez que tenemos que llevar a cabo pequeños objetivos, como un descenso a rappel por un silo de misiles o la voladura de una torre eléctrica (sin tener que realizar extraños movimientos con el mando, como ocurría en «Call of Duty 3»). Al final, el juego nos deja momentos inolvidables, que nos han hecho sentir como auténticos veteranos de guerra.

→ **LAS BATALLAS MULTIJUGADOR**, que ya eran uno de los grandes atractivos de la saga, han experimentado importantes mejoras. De nuevo podemos lanzarnos a pelear en un emocionante "deathmatch" para mejorar nuestra clasificación online. Pero eso no es todo. «Modern Warfare» nos permite configurar a nuestros ▸▸



SOAP ↗

LAS FUERZAS ESPECIALES BRITÁNICAS se encargan de eliminar la amenaza terrorista que ha surgido en los países de la antigua Unión Soviética. Son expertos en misiones de infiltración a pequeña escala.

REALISMO SIN LÍMITES

Cualquier nivel de «Modern Warfare» se convierte en una demostración de la cantidad de recursos que permiten las nuevas consolas para multiplicar el realismo de la batalla:



LOS EFECTOS de humo, fuego y explosiones son constantes. ¡Incluso se distorsiona la imagen por el calor de nuestro arma!



LOS OBJETOS MUY CERCANOS no se ven con nitidez, como en la vida real. Si nos movemos muy deprisa, el fondo se desenfoca.



TODOS LOS PERSONAJES tienen rasgos muy reconocibles y se mueven con una naturalidad asombrosa.



EL MODO MULTIJUGADOR nos permite modificar a nuestro soldado para realizar algunas misiones determinadas.



TAMBIÉN HAY GUIÑOS a películas famosas. Este nivel se llama "Charlie no hace surf", como en Apocalypse Now.



EL FUEGO AMIGO no está permitido, así que no podemos disparar a lo loco. Algunas situaciones requieren sangre fría.



PODEMOS USAR LA MIRA incorporada en cada una de las armas. Así nuestra puntería mejora considerablemente.



LA INTELIGENCIA de aliados y enemigos es impresionante, aunque no podemos darles órdenes. Durante todo el juego nos sentimos arropados por ellos.

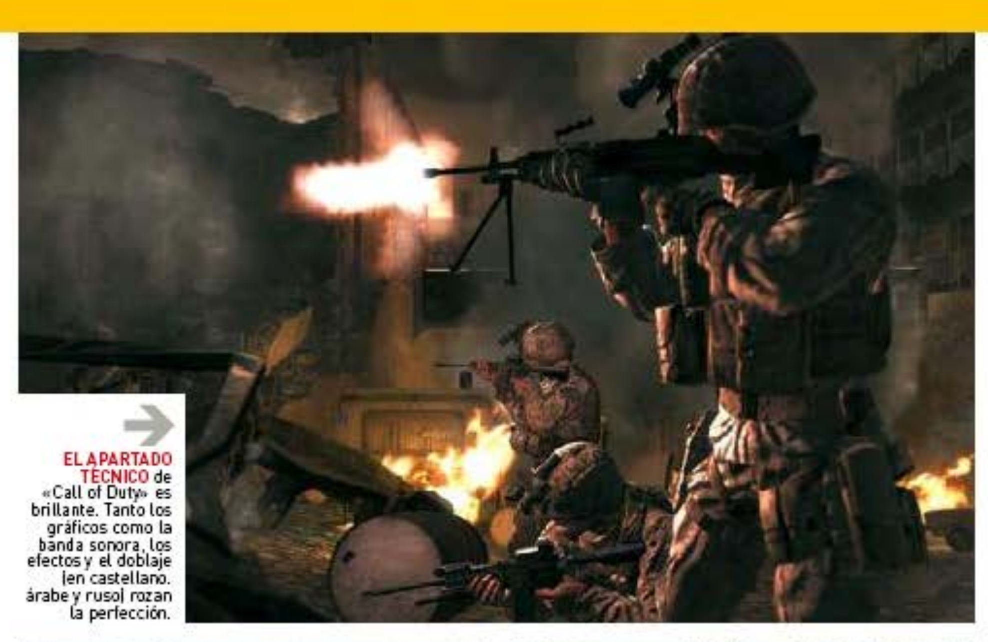
hombres dentro de 7 categorías diferentes y equiparnos para una función específica. De esta forma los combates por equipos (hasta un máximo de 16 jugadores) resultan de lo más épico.

Lo único que se echa en falta, tanto en el modo online como en la campaña principal, es el uso de vehículos terrestres. Aunque tenemos la oportunidad de manejar las ametralladoras de un helicóptero y de un jeep (sin olvidar los misiles guiados de un avión espía), nos hemos quedado con las ganas de pilotar uno de los tanques Abrahams que aparecen en el juego. Para compensarlo, podemos pedir apoyo a las unidades motorizadas y utilizar armas de gran calibre, como el lanzacohetes Javelin o el Stinger.

EL APARTADO TÉCNICO ES SUPERIOR a todo lo que hemos visto antes. La cantidad de soldados en pantalla, con explosiones, lluvia, humo, etc. sirve como demostración de lo que son capaces de hacer las nuevas consolas ¡Hasta se ve el reflejo del escenario en la mirilla! Todos los decorados son

JACKSON

El segundo protagonista del juego es un marine destinado en Oriente Medio. A su disposición tiene el equipo más sofisticado.



EL APARTADO TÉCNICO de «Call of Duty» es brillante. Tanto los gráficos como la banda sonora, los efectos y el doblaje (en castellano, árabe y ruso) rozan la perfección.





■ «CALL OF DUTY» LUCE LA AMBIENTACIÓN MÁS REAL JAMÁS VISTA EN UN JUEGO ■



NADIE QUEDA ATRÁS. En ningún momento del desarrollo dejamos de recibir la ayuda de otros soldados, que no paran de hablarnos en castellano y darnos fuego de cobertura.

MOTORES EN LA BATALLA

Aunque esta nueva entrega no nos permite pilotar tanques (como ocurría en los dos juegos anteriores), sí que podemos solicitar ayuda de las unidades "pesadas" o ponernos tras la torreta de unos cuantos vehículos. Aun así, no se trata de niveles completos, sino de algunas zonas específicas que podemos encontrar en medio de ciertos escenarios:



A BORDO DE UN JEEP tenemos que librarnos de los coches y helicópteros que nos persiguen por una carretera de montaña.



EN EL AIRE manejamos la torreta de gran calibre de un helicóptero tipo Black Hawk. Sus efectos son devastadores.



UN AVIÓN ESPÍA nos permite dirigir sus misiles inteligentes para acabar con un convoy militar de las tropas rebeldes.

grandes y ofrecen caminos alternativos, y además la inteligencia de aliados y enemigos es impresionante. La banda sonora, compuesta por Gregson Williams le pone la guinda a una ambientación que pone los pelos de punta.

«Modern Warfare» es más que un juego de guerra, ¡es la guerra! Un "shooter" variado con una realización impecable y momentos que se os quedarán grabados en la memoria mucho tiempo. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LA AMBIENTACIÓN ES GENIAL.** Armas, tropas, escenarios... ¡todo parece real!

■ **EL MULTIJUGADOR,** que ofrece la posibilidad de modificar nuestra tropa y subir rangos.

lo peor

■ **NO HAY VEHÍCULOS QUE PODAMOS CONDUCIR,** como en los anteriores «Call of Duty».

■ **NO ESTÁ BASADO EN UNA GUERRA REAL,** por lo que no aparece ninguna batalla histórica.

alternativas

En Xbox 360 tenéis el genial «Halo 3», mientras que en el catálogo de PlayStation 3 destaca especialmente «Resistance Fall of Man», aunque ninguno de ellos tiene una ambientación tan realista (ni un apartado gráfico tan cuidado) como «Modern Warfare». Las dos entregas anteriores de «Call of Duty» tampoco están mal.

■ **GRÁFICOS** No hemos visto nunca un juego tan realista y lleno de efectos. Os parecerá estar en medio de una batalla de verdad. Impresionante. **96**

■ **SONIDO** La banda sonora (muy épica) es de Harry Gregson Williams, el doblaje al castellano se sale y los efectos de sonido parecen reales. **96**

■ **DURACIÓN** La campaña dura unas 8 horas, y además hay 4 niveles de dificultad, muchos objetos ocultos y un modo multijugador interminable. **92**

■ **DIVERSIÓN** El juego está lleno de momentos que os pondrán los pelos de punta, y el multijugador es genial. Seguro que repetís. **95**

PUNTUACIÓN FINAL 95

valoración

Puede que «Call of Duty 3» ya hubiera puesto el listón muy alto, pero «Modern Warfare» lo ha pulverizado. Se trata de un "shooter" prácticamente perfecto, en el que se conjuga un buen argumento con la mejor ambientación y un apartado técnico de quitarse el sombrero. Además, «Call of Duty 4» es tan intenso que, en más de una ocasión, os dará la impresión de haber salido de una academia militar. Una obra maestra a todos los niveles, cuya única pega es que se hace corto (aunque no lo es).

ANÁLISIS EN EXCLUSIVA

LA BATALLA entre humanos y Locust llega a su fin en este espectacular juego de acción futurista, en que controlamos a Marcus Fenix, el duro sargento de la patrulla Delta.

A LA SEGUNDA VA LA VENCIDA

GEARS OF WAR 2

1

Marcus Fenix y sus hombres regresan dispuestos a acabar con la amenaza Locust. Y para ello se han armado con un arsenal de potencia gráfica, momentos épicos y un desarrollo que no olvidaremos.

EL BUQUE INSIGNIA DE XBOX 360 vuelve a la carga después de dos interminables años en los que se han ido desgranando algunos datos sobre su desarrollo. Sin embargo, no tiene sentido que nos detengamos en pequeños detalles sin antes asegurar que «Gears of War 2» es tal y como lo habíamos soñado los fans. Se mantiene el espíritu de la primera entrega, pero todo se ha elevado a la enésima potencia: nuestros enemigos son más grandes y duros, las armas resultan más mortíferas (no perdáis de vista el lanzallamas o la nueva ametralladora gatling) y los niveles de acción harán que saltéis frente a la consola.

De nuevo Marcus Fenix, el comandante de los Delta, *se* atreve a cargarse él solito (o con un amigo en modo cooperativo) a todo un ejército de Locust que nos acosa durante 5 capítulos. El sistema es muy sencillo: la cámara nos sigue en tercera persona mientras vaciamos cargador tras cargador sobre nuestros enemigos utilizando un punto de mira.

EL USO DE LA COBERTURA TIENE UN PAPEL PRIORITARIO. Para mantenernos a salvo utilizamos un botón contextual que nos permite buscar la protección de columnas y barricadas de forma automática. La principal no-





LOS GRÁFICOS son impresionantes. Escenarios enormes que se hacen pedazos, enemigos aterradores y unos protagonistas llenos de detalle le sacan máximo partido a nuestra consola.



EL DESARROLLO del juego está lleno de disparos, explosiones y momentos muy intensos que no olvidaremos.



EL BOTÓN CONTEXTUAL nos ayuda a buscar cobertura de manera automática. Marcus usará el parapeto más cercano.

ENEMIGOS DEFINITIVOS

Los jefes finales de «Gears of War 2» son tan grandes y duros que han convertido a sus compañeros del primer juego (como el corpser) en criaturas "del montón". Os dejamos una pequeña muestra de lo que os espera en el planeta Sera:



SKORGE aparece varias veces, y ocupa el papel que tenía el general Raam en la primera entrega de «Gears of War».



LA CRIATURA DEL LAGO no es el enemigo más grande que vamos a encontrar, aunque es uno de los mejores combates del juego.

2



3



LA LINEA ENEMIGA

En esta secuela, la guerra se traslada al territorio de los Locust:

1. **EN LAS MONTAÑAS** tenemos que interceptar la artillería pesada de nuestros enemigos.
2. **BAJO TIERRA** Marcus tiene que investigar el origen de unas grietas.
3. **LAS RUINAS DE JACINTO** son el último punto de resistencia de los humanos, donde tiene lugar una de las batallas finales.



vedad es la posibilidad de convertir elementos del escenario en protecciones (como volcar una mesa) o el uso de coberturas móviles: escudos y prisioneros.

El ejército Locust se ha reforzado con criaturas más mortíferas, incluso nos enfrentamos al terrible Brumak, que en la primera parte sólo aparecía en los vídeos. Para compensarlo, podemos combatir a bordo de distintos vehículos que pilotamos, como el tanque Centaur, o que simplemente tripulamos. Estas secuencias son muy espectaculares y sólo están superadas por los combates contra unos enemigos finales mastodónticos.

→LOS MODOS MULTIJUGADOR HAN GANADO PESO. El modo estrella sigue siendo el cooperativo, que nos permite compartir la aventura principal junto a un amigo, que controla a Dom.

MARCUS →

EL SARGENTO DE LA PATRULLA DELTA vuelve (con toda su chulería) dispuesto a acabar de una vez por todas con el ejército Locust. Para ello tendrá que "visitar" su capital subterránea y eliminar a su reina.

LA GUERRA MOTORIZADA

Hay dos tipos de vehículos en «Gears of War 2», aquellos que pilotamos y otros que sólo tripulamos, en que nos limitamos a controlar una torreta. Son muy intensos y numerosos a lo largo de todo el juego.


A BORDO DE LA PERFORADORA nuestra labor se limita a derribar a los enemigos desde una torreta mientras miramos el paisaje.


CONDUCIMOS UN TANQUE CENTAUR sobre una superficie helada. En modo cooperativo, uno conduce y otro dispara.


TAMBIÉN CABALGAMOS un Reaver enemigo y secuestramos una de sus lanchas fueraborda.


SI RECARGAMOS EL ARMA en el momento adecuado, ganamos potencia de fuego. Si no, puede encasquillarse.


LA CÁMARA se mueve como si la llevásemos "al hombro" y desenfoca los elementos que quedan en segundo plano.


SI RESULTAMOS HERIDOS tenemos un tiempo limitado para arrastrarnos hasta un compañero y que nos cure.


LOS SECUNDARIOS como Dom, Cole o Dizzy nos acompañan constantemente y tienen mucho peso en el argumento.


LOS 5 CAPÍTULOS DEL JUEGO alternan zonas de superficie de la meseta de Jacinto, con niveles subterráneos, como un gran lago y la capital de los Locust.

LOCUST

Nuestros enemigos se han reforzado en tamaño y número. En esta secuela no aparecen Berserker, pero a cambio, combatimos contra nuevas especies.

Pero eso no es todo. Al modo "versus" se suman la bandera de carne (una guerra de banderas con prisioneros vivos) y el modo "horda" en que 5 jugadores deben resistir oleadas de Locust.

La única pega que le hemos encontrado a «Gears of War 2» es su falta de variedad. El desarrollo se limita a un "correpasillos" en que no dejamos de disparar ni un instante y los escenarios (de superficie o bajo tierra) se parecen entre sí. Claro que la cantidad de disparos, explosiones y momentos heroicos que se suceden apenas nos dejan tiempo para fijarnos.

CADA SEGUNDO DE «GEARS OF WAR» ES ESPECTACULAR, y se disfruta tanto con el mando como haciendo de espectador. Además de unos escenarios gran-



LOS DUELOS de motosierra son emocionantes y se resuelven pulsando rápidamente el botón B. Ya no es una cuestión de reaccionar antes como en el juego anterior.





■ PODEMOS JUGAR LA AVENTURA EN MODO COOPERATIVO JUNTO A UN AMIGO ■



LOS MODOS MULTIJUGADOR soportan hasta diez jugadores. En el modo "horda" (izqda), pueden colaborar 5 amigos contra la consola, mientras que en "meatflag" dos equipos luchan por los rehenes.

UN NUEVO ARSENAL

En total manejamos 15 armas en «Gears of War 2», aunque sólo podemos cargar con cuatro al mismo tiempo. Todas ellas tienen sus pros y sus contras, pero coinciden en su facilidad de uso y su gran poder destructivo. En esta ocasión, se han incluido las granadas de gas y tres nuevas armas de gran calibre, que os detallamos a continuación:



EL MORTERO lanza descargas de artillería desde una posición fija. Para calcular el impacto dejamos apretado el gatillo.



LA AMETRALLADORA GATLING es una auténtica "trituradora" de enemigos, aunque si se recalienta dejará de disparar.



EL LANZALLAMAS es perfecto para deshacerse de enemigos numerosos con poca resistencia, y para iluminar zonas oscuras.

des y destructibles, los enemigos lucen una escala impresionante y los efectos de fuego y agua nos han dejado boquiabiertos.

Marcus no arriesga en su segunda aventura. Las secuencias de acción, los aterradores enemigos y sus constantes fanfarronerías nos mantienen frente a la consola con los ojos como platos. Es verdad que su desarrollo resulta simple, pero sigue siendo terriblemente divertido.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ EL APARTADO TÉCNICO es sobresaliente en todos sus aspectos.

■ EL MULTIJUGADOR ONLINE, tanto en modo cooperativo como en los nuevos "bandera de carne" y "horda", que soporta cinco jugadores.

lo peor

■ EL MODO HISTORIA ES CORTO, aunque el online nos ofrece infinitas posibilidades.

■ NO ES MUY VARIADO, y además algunos niveles recuerdan demasiado al primer «Gears of War».

alternativas

«Halo 3» es todavía el "shooter" futurista más espectacular de la consola, aunque se desarrolla en primera persona. Por su parte, «Call of Duty 4», tiene una ambientación más real y cuenta con un multijugador online insuperable. El primer «Gears of War», que ya está disponible a precio reducido, también sigue siendo un juegazo.

■ GRÁFICOS Personajes y escenarios son una demostración de potencia. Los efectos de fuego y agua, junto a una cámara genial, le ponen la guinda. **96**

■ SONIDO La banda sonora es épica, y los efectos de sonido son estremecedores. El doblaje "fanfarrón" al castellano también se sale. **92**

■ DURACIÓN El modo principal se agota en 7 horas, pero los modos multijugador (además de la campaña cooperativa) multiplican sus posibilidades. **90**

■ DIVERSIÓN Los tiroteos constantes, unos enemigos brutales y el estupendo diseño de niveles compensan de sobra un desarrollo algo simple. **95**

PUNTUACIÓN FINAL 95

valoración

El espíritu de «Gears of War» es el mismo que el de los grandes "blockbuster" del verano. Se trata de una superproducción en toda regla, con los mejores efectos especiales, un desarrollo que no nos da ni un segundo de respiro y algunos momentos inolvidables que se quedan grabados en nuestra retina. Es verdad que se queda un poco corto, o que su desarrollo puede parecer simple, pero ni siquiera podréis pestañear mientras lo jugáis. Además el multijugador online es profundo y muy divertido.

■ AVENTURA DE ACCIÓN ■ UBISOFT ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 69,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 

EL SIGUIENTE ASSASSIN es aún más efectivo que nuestro viejo amigo Altair. Falta le hará, pues ha de acabar con una conspiración que abarca toda Italia.

ESTE CHICO "É UN DIAVOLO"

ASSASSIN'S CREED II



La palabra "Renacimiento" os recordará a los exámenes de Historia del Arte, pero aquí podréis vivirlo desde una perspectiva más emocionante. ¿Lo visitáis junto a nosotros? ¡Andiamo!

DESMOND PROCEDE DE UN LINAJE DE ASESINOS, pero él no tenía ni idea de ello hasta verse involucrado con la compañía Abstergo. Tras el sorprendente final de la primera parte, el protagonista ha de someterse de nuevo al Animus, una máquina que le hace "sincronizarse" con el recuerdo de sus antepasados. Esta vez toca viajar a la Italia del siglo XV y meterse en la piel de Ezio, el hijo de un banquero que se ve obligado a acabar con las conspiraciones de los templarios y averiguar qué paso con el Fragmento del Edén sobro el que giraba la primera parte.

VIAJAMOS A DOS GRANDES CIUDADES, Florencia y Venecia, pero también pasamos por pequeños pueblos de la Toscana. El objetivo, como era de esperar, es asesinar a varios "elementos subversivos". Pero esa es solo parte de la misión. A diferencia del primer «Assassin´s», aquí tenemos montones de tareas diferentes por cumplir: escoltar a gente, liderar ejércitos, superar carreras... ¡incluso participar en una prueba de "captura la bandera"! Además, los ciudadanos juegan un papel mucho más activo. Podemos mezclarnos con ellos para despistar a los guardias, comprar mejoras en las tiendas (como munición, nuevas armas o hasta





LA AGILIDAD juega un papel fundamental. Si los numerosos enemigos os ponen las cosas difíciles... ¡Saltad por por donde podáis y huid!

¿CUÁL ES LA REALIDAD?

La mayoría del tiempo estamos en el siglo XV, pero a veces "desconectamos" y volvemos al presente, en el que controlamos a Desmond. Una vez ahí, podemos investigar sobre Abstergo y el Sujeto 16...



LOS ASISTENTES de Desmond dan pistas sobre lo que está pasando. A veces nos hablan cuando estamos en el Animus.



DESMOND ALUCINA tras estar mucho tiempo conectado y tiene sueños raros. Un momento, ese de ahí no parece Ezio...



LOS DUELOS con los guardias son bastante fluidos. Con un par de botones podemos hacerles probar nuestro acero.



LA PISTOLA se obtiene tras avanzar bastante en el juego. La munición es cara, pero el alcance y la efectividad son lo más.





CIUDADES VIVAS

Hemos de aprovechar todo lo que nos ofrecen las ciudades.

1. PARA DISTRAER a la gente podemos contratar meretrices o ladrones, quitar carteles de "se busca", sobornar...

2. EN LAS TIENDAS podemos mejorar el equipo o curarnos.

3. DESDE LAS ATALAYAS descubrimos los puntos clave de cada zona.

tinte para nuestras ropas) y contratar los servicios de diferentes grupos de apoyo. Por ejemplo, podemos contratar meretrices ("pilinguis", vamos) para que agasajen y distraigan a los vigilantes o sobornar a los heraldos para que dejen de llamar la atención sobre nosotros. Por supuesto, las partes de escalada y saltos siguen siendo muy importantes: hemos de buscar objetos ocultos, acabar con los centinelas de los tejados... Si habéis estado en Florencia o Venecia disfrutaréis escalando edificios como la basílica de Santa María del Fiore o el Palacio Ducal. ¡Todos son clavados a los reales!

→**EL CONTROL ES MUY INTUITIVO**, lo que nos permite asirnos a cualquier saliente que veamos para escalar con facilidad. Tanto en ese aspecto como en los combates se han añadido muchas

EZIO



ERA UN CHICO DESPREOCUPADO, pero los acontecimientos le han obligado a seguir con la misión de los Assassin. Con los años se vuelve más ágil y letal, pero también tiene hueco para algún que otro escarceo amoroso.



ME VOY "P'AL PUEBLO"

Una de las novedades más atractivas es la gestión de Villa Auditore. No solo sirve para ganar un montón de "pasta", sino también para descubrir muchos secretos sobre el legado de los Assassin.



EN LA CRIPTA familiar están los grandes asesinos del clan. Si hallamos 6 sellos se liberará la preciada armadura de Altair.



EN EL TALLER encargamos mejoras: reabrir la mina, abaratar la ropa, etc. A más mejoras, más dinero ganamos.



EL CÓDICE con los secretos del clan está dividido en decenas de trozos. Hemos de hallarlos todos para conocer nuestro pasado.



PODEMOS USAR EL ALA DELTA que diseñó Leonardo en un par de ocasiones. Sobrevolar Venecia es una pasada.



EN EL INICIO DE LA HISTORIA, Ezio es un jovenzuelo despreocupado, que solventa problemillas de familia.



LA VISTA DE ÁGUILA vuelve. Si la activamos, podemos ver con claridad nuestros objetivos y los enemigos cercanos.



HAY VARIOS ESCENARIOS INTERIORES en los que se nos plantean retos de saltos más complicados de lo normal.



MONTAMOS A CABALLO para desplazarnos con velocidad, aunque no es una práctica tan común como en la primera parte de esta saga.

LEONARDO DA VINCI

Amigo de la familia Auditore, "Leo" presta una inestimable ayuda a Ezio con los inventos que obtiene a partir de los fragmentos de códice.

habilidades. Las peleas ganan variedad, además, por el uso de muchas armas nuevas, como una daga envenenada, hachas... ¡hasta una rudimentaria pistola! Suelen existir varios tipos de cada una, así que mejorar nuestro arsenal y nuestra armadura es muy importante.

LA AMBIENTACIÓN es fabulosa. Por un lado, aparecen muchos personajes que existieron en aquella época, como la familia Borgia o Leonardo da Vinci, que nos ayuda con sus inventos. Además, cada dos por tres recibimos información sobre eventos y lugares históricos. Por supuesto, también evoluciona la trama sobre Abstergo y el Animus, pero esta vez no se nos "devuelve" a la realidad tan a menudo, lo que hace que el desarrollo sea más fluido. Eso sí, en partes del escenario encontramos mensajes



LOS CIUDADANOS son fundamentales en el desarrollo de muchas misiones. Aprovecháos de los que os ofrezcan ayuda y esquivad a los guardias... ¡y a los juglares!





■ ES MÁS LARGO, MÁS VARIADO Y MÁS ENTRETENIDO QUE LA PRIMERA PARTE ■



LAS ARMAS son más variadas y se pueden ir mejorando. La hoja doble permite matar a dos guardias a la vez (izquierda) y la bomba de humo sirve para crear confusión entre los pobres rivales (dcha).

NUEVAS TAREAS

Este juego tiene mucha más variedad que la primera parte. Nada de llegar, matar al tipo en cuestión y buscar otro. Mirad todo esto...



AL HALLAR GLIFOS se accede a puzles basados en buscar similitudes, objetos ocultos...



CADA PUZLE libera el trozo de un video. Si lo vemos entero, sabremos la verdad absoluta...



ESCOLTAR a alguien, llevar a otros a cuestas o atacar en grupo son algunas misiones nuevas.



LOS VEHÍCULOS no se quedan en el caballo de la primera parte: hay góndolas, carromatos...

ocultos de un tal Sujeto 16 que parece tener la clave de todo... Para rematar la faena, el apartado técnico es aún mejor que el de la primera parte. El detalle de los escenarios, la expresividad de la gente... Gráficamente es una pasada, pero es que además se ha contado con varios actores famosos para el doblaje al castellano. En definitiva, una aventura llena de alicientes que os va a tener pegados al mando. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LA CANTIDAD DE TAREAS** para acometer: misiones, objetos para buscar, tramas que resolver...

■ **LA AMBIENTACIÓN** de la Italia renacentista es magnífica. Se nota que se han documentado a saco.

lo peor

■ **FALLOS GRÁFICOS** (se notan más en la versión PS3) que no empañan el resultado general.

■ **LOS ENEMIGOS** siguen siendo simples en sus ataques. Queda forzado que "esperen turno".

alternativas

«Assassin´s Creed» no llega tan lejos, pero sigue siendo un juego largo y cuidado... y viene bien para pillar la trama. Si tiráis hacia los juegos abiertos, el mejor es «Grand Theft Auto IV». Si lo vuestro es la aventura más clásica, probad «Tomb Raider Underworld», «Splinter Cell Double Agent» y el gran «Uncharted 2», exclusivo de PS3.

■ **GRÁFICOS** La recreación de las ciudades es pasmosa, así como la expresividad de la gente. El "popping" y algunas animaciones "cantan" un pelín. **93**

■ **SONIDO** Uno de los mejores doblajes al castellano que hemos oído, con actores de primera fila. La música mola, pero se repite un poco. **95**

■ **DURACIÓN** Superar la trama principal lleva unas 20 horas, pero aún os restarán montones de misiones secundarias. ¡Hay tantos misterios...! **94**

■ **DIVERSIÓN** Un planteamiento abierto y diversificado se ve arropado por una trama llena de matices y datos históricos. Os atrapará sin remedio. **95**

PUNTUACIÓN FINAL 95

valoración

Con el paso del tiempo, muchos jugadores se quejaron de que el primer «Assassin´s», aun siendo muy bueno, se volvía repetitivo. En Ubi tomaron nota y se han redimido con una secuela variadísima, en la que la cantidad de tareas e intrigas aumentan a cada paso que damos. Además, el control es más fiable, la historia engancha, los gráficos tienen mayor detalle... Es, en definitiva, un juego tan mejorado que hace que el primero parezca más antiguo de lo que es. Jugadlo con calma y disfrutando de cada detalle. Os cautivará.

■ AVENTURA DE ACCIÓN ■ ROCKSTAR ■ 1 - 16 JUG. ■ CASTELLANO (textos) ■ 69,95 € ■ Lanz.: 21 de mayo ■ 18

JOHN MARSTON es el pistolero que protagoniza esta aventura abierta, que sigue los pasos de la saga «GTA», pero está ambientada en el oeste, en 1911.

EL OESTE MÁS SALVAJE

RED DEAD REDEMPTION



1

Un siglo antes de que Niko Bellic llegase a Nueva York, ya había un héroe luchando contra su destino. Se llamaba Marston, y su historia está en nuestras manos... o mejor dicho, en nuestro revólver.

EN EL AÑO 1911, EL OESTE AMERICANO era la tierra de las oportunidades. Colonos, forajidos y vaqueros se trasladaban hasta la frontera para empezar una nueva vida, sobreviviendo gracias al sudor de su frente y al fuego de sus armas. Entre ellos estaba John Marston, el protagonista de «Red Dead Redemption», un antiguo cuatrero que se ve obligado a trabajar como agente del gobierno federal.

Si Marston quiere recuperar a su familia, tendremos que ayudarle a capturar a sus antiguos compañeros de fechorías: Bill Williamson, Javier Escuella y Dutch. Así que preparaos para viajar al Oeste, un enorme territorio (tres condados que abarcan el doble del área de «San Andreas») y cumplir 57 misiones al servicio de los personajes más variopintos y entrañables de la época. El desarrollo, como no podía ser de otra manera, sigue las pautas de «GTA»: una aventura abierta, en la que tenemos libertad para explorar los escenarios, cumplir tareas secundarias y participar en un montón de minijuegos.

→ EL PLANTEAMIENTO DE LAS MISIONES (desde conducir el ganado a defender un tren del ejército mejicano o cazar un oso) tiene un esquema sencillo. Nos trasladamos a un lugar, a caballo o en








NUESTRO HONOR y la fama que tengamos influyen en el modo de comportarse de los personajes secundarios.

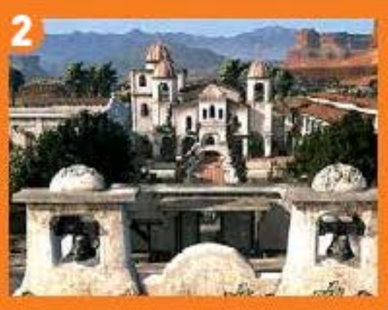

EL SISTEMA DE PUNTERÍA es semiautomático, y podemos activar el "Dead Eye" para disparar en tiempo bala.

UN MUNDO DE POSIBILIDADES

Además de la historia principal, que está compuesta por 57 misiones, «Redemption» cuenta con un montón de minijuegos y tareas secundarias, muy en la línea de «GTA». Todas están perfectamente adaptadas a su época:


PODEMOS HACER RELACIONES en la cantina, comprar ropa en el sastre, alquilar casas o ir a una proyección de cine en la iglesia.


LOS MINIJUEGOS incluyen póquer, blackjack, dados, lanzar la herradura y jugar con un cuchillo entre los dedos.

2


3


LAS TRES ZONAS DEL JUEGO

El mapa de «Redemption» se divide en tres enormes condados:

1. NEW AUSTIN es una zona de grandes pastos, ranchos y pueblos como Armadillo, el lugar donde comienza el juego.

2. NUEVO PARAÍSO está formado por el desierto y varias misiones con el típico ambiente de estilo mejicano.

3. WEST ELIZABETH tiene zona montañosa y la ciudad de Blackwater.

la diligencia, y nos encargamos de "ajusticiar" a quien se cruce en nuestro camino, utilizando un sistema de puntería semiautomático muy equilibrado. Además, John puede utilizar su concentración, el "Dead Eye", para disparar a cámara lenta o agrupar los impactos en puntos vitales de sus enemigos.

Cuantas más misiones llevamos a cabo, más sonará nuestro nombre por la región (nosotros lo observamos mediante el indicador de fama) y la reacción de los personajes secundarios al vernos será diferente. Del mismo modo, si escogemos capturar a los enemigos en vez de matarlos y nos comportamos de una forma honrada, seremos tratados de un modo más amable.

➔ LA NATURALEZA JUEGA UN PAPEL FUNDAMENTAL en «Red Dead Redemption». Los escenarios se dividen en ambientes

MARSTON ➔

El protagonista del juego está entre la espada y la pared. Su mujer y su hijo están bajo custodia del gobierno, y solo los liberarán a cambio de sus servicios como pistolero.



LA VIDA SALVAJE

Los animales son muy numerosos en el juego, y se comportan con naturalidad. Algunos son peligrosos, otros son simples presas y (si son carroñeros) nos indican dónde hay cadáveres.



EL OSO es el depredador más peligroso que vamos a encontrar. Habita en las montañas.



CIERVOS Y BISONTES se pueden abatir mucho mejor si cazamos en grupo, en el modo online.



BUITRES, CUERVOS, HALCONES y águilas calvas planean por los cielos. Un disparo les espanta.



CABALGAR es una auténtica gozada. Las animaciones del caballo y su comportamiento son enormemente realistas.



CUERPO A CUERPO podemos usar armas como el cuchillo, el lazo o nuestros puños. Así no llamamos la atención.



DESBLOQUEAMOS 14 TRAJES que nos dan habilidades especiales. Cada uno está compuesto por varias piezas.



LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL de enemigos y aliados está muy cuidada. Durante los tiroteos se mantienen a cubierto.



EL CLIMA Y LA ILUMINACIÓN cambian de forma cíclica. En el juego se reflejan efectos como viento, lluvia o nieve... a distintas horas del día.

LUISA

ESTA JOVEN MEXICANA lucha por la revolución. Es uno de los personajes que nos irá encargando misiones a lo largo de nuestra aventura.

muy diferentes (las montañas nevadas, la llanura o el desierto) con su vegetación y fauna autóctonas. El comportamiento de los animales nos ha dejado alucinados: los caballos disfrutan de animaciones muy realistas y asustan a los conejos y armadillos a su paso. Si les disparamos y esperamos un rato, no tardarán en llegar buitres y lobos, que a su vez pueden encabritar a nuestra montura. ¡Como en la vida real!

Podemos cazar todos estas alimañas y despellejarlas (hay 10 retos de cazador) o recolectar plantas medicinales, que solo crecen en zonas determinadas. Además los ciclos del día y de la noche y los cambios en el clima son totalmente naturales.

LAS TAREAS SECUNDARIAS SON MUY VARIADAS y están perfectamente integradas en el desarrollo principal. Además de





■ LA NATURALEZA ESTÁ REFLEJADA A LA PERFECCIÓN: FAUNA, FLORA, CLIMA... ■



UN WESTERN CLÁSICO

La ambientación es una parte fundamental de esta aventura. Una recreación perfecta de cómo era el Oeste americano a principios del siglo pasado:



LOS DUELOS no podían faltar en un juego de pistoleros. Velocidad y concentración a partes iguales.



MONTAMOS A CABALLO, dirigimos al ganado, cuidamos la cosecha o domamos potros.



LOS PERSONAJES son el típico hatajo de perdedores. Aquí está el embaucador N. W. Dickens.



LOS ESCENARIOS también son reconocibles. No faltan salones, cementerios, minas de oro...

los retos (cazador, tirador, supervivencia o cazatesoros) podemos dedicarnos a la doma de caballos salvajes, a cazar recompensas o participar en minijuegos de habilidad, como el póquer, los pulsos o el lanzamiento de la herradura.

Pero lo que más nos ha sorprendido es el sistema de encuentros. Se trata de personas que nos encargan tareas complejas, divididas en pequeños episodios y que se pueden terminar de diferentes maneras. Aparte de esto, basta con darse una vuelta por cualquier zona para que ocurran eventos interesantes, desde un atraco a mano armada hasta una estampida de bisontes.

También hay tesoros ocultos, guaridas de delincuentes y 14 trajes diferentes que solo estarán disponibles si antes hemos conseguido las telas adecuadas. Como podéis comprobar, tenemos motivos de sobra para seguir jugando una vez que hayamos terminado la historia principal, lo que nos puede llevar alrededor de 15 intensas horas.

➔ EL MULTIJUGADOR SIGUE EL ESQUEMA DE «GTA IV». Podemos participar en los clásicos tiroteos y guerra de banderas por equipos (hasta 16 jugadores) o realizar pequeñas tareas cooperativas. Incluso tenemos disponible un pack de misiones gratuito que se puede descargar desde el mismo día del lanzamiento. Para darle mayor profundidad a este modo, podemos subir hasta 50 niveles (con un sistema heredado de «Call of Duty») y participar en los eventos del Club Social Rockstar.

Sin embargo, lo más llamativo es que podemos recorrer juntos el escenario, cumpliendo todas las tareas secundarias que queramos (aunque no es posible cooperar en las misiones del ▸▸





MISIONES MUY VARIADAS

▲ **LIBERAMOS UN REHÉN** que se encuentra en un barco de vapor que se hunde.

◀ **ROBAMOS UNA AMETRALLADORA** en una antigua mina. Después la utilizaremos para asaltar un fuerte controlado por Williamson.

LOS MEDIOS DE TRANSPORTE no son muy variados; el tren circula con regularidad (izq.), podemos ir en la diligencia (centro) o cabalgar, a la derecha. También vemos barcos y coches, pero no se pueden conducir.



← BILL

Williamson es uno de los tres forajidos (sus antiguos compañeros de fechorías) que John Marston tiene que detener... vivos o muertos. Es un pistolero sin escrúpulos.

modo historia) o imponiendo nuestros propios retos. En este modo nuestra imaginación es el límite: podemos proponer una carrera, una búsqueda del tesoro, una competición de caza, etc.

→ EL DISEÑO DE ESCENARIOS Y LA VARIEDAD de personajes nos han dejado con la boca abierta. Pese a que se trata del escenario más grande que hemos visitado nunca en un juego, el "popping" no es nada evidente, y se compensa con unos soberbios efectos de agua o nieve. La física tampoco le va a la zaga y las animaciones de personas y animales (sobre todo los caballos) son impecables. Para ponerle la guinda a estos gráficos, los efectos de luz a ciertas horas del día son de tal belleza, que casi parecen un cuadro.

Si «GTA» se ha convertido en la aventura urbana por excelencia, «Red Dead Redemption» re-



LA BANDA SONORA es instrumental, salvo tres temas vocales, y tiene claras influencias de las películas del oeste y del jazz. Las voces se mantienen en inglés.





LA AMBIENTACIÓN PROPIA DEL OESTE ES, SENCILLAMENTE, INMEJORABLE





JUGANDO EN COMPAÑÍA

El modo online para un máximo de 16 jugadores (cooperativo para 4) nos permite participar en los minijuegos clásicos o explorar los entornos con libertad. Uno de los jugadores hace de anfitrión, nos invita a su campamento con una carta, y entonces podemos proponer el reto que queramos, desde una carrera a partidas de caza:



ESCOGEMOS NUESTRO PERSONAJE entre diferentes grupos y "skins". Como es lógico, no se puede controlar a Marston.



LOS JUEGOS "VERSUS" para 16 jugadores incluyen los modos clásicos como la guerra de banderas o "deathmatch".



VAMOS MEJORANDO con la experiencia y conseguimos nuevos objetos y armas. Podemos subir hasta 50 niveles.

cupera este espíritu y lo traslada al campo, en una época en que se consideraba un territorio salvaje. La sensación de libertad en estos entornos es inigualable, y solo nos falta el viento en la cara para que nos sintamos como auténticos cowboys. Es cierto que no es un juego tan largo o con unos personajes tan elaborados como «GTA IV», pero tiene un estilo inigualable, que lo convierte en una obra maestra.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LA LIBERTAD DE ACCIÓN,** con unos escenarios enormes que recrean impresionantes parajes.
- **LA AMBIENTACIÓN** propia de las películas del Oeste, que refleja todos los tópicos del género.

lo peor

- **NO ESTÁ DOBLADO** al castellano, aunque las voces originales tienen un gran nivel.
- **EL GUIÓN ES MÁS SIMPLE** y los personajes son menos complejos de lo que hemos visto en «GTA».

alternativas

La más evidente sigue siendo «GTA IV», con una ambientación más actual y personajes más complejos. Si lo que os atrae es su ambientación tipo western, podéis probar «Call of Juarez», que se desarrolla en primera persona y resulta mucho más simple. Aunque ya se ha quedado desfasado técnicamente, «Gun» tampoco está mal.

GRÁFICOS Escenarios sobrecogedores y llenos de vida, con personajes bien animados. Los efectos del clima y la iluminación son brillantes.	93
SONIDO Los diálogos se conservan en el inglés original. La banda sonora, que incluye tres temas vocales, alcanza un gran nivel.	86
DURACIÓN Las 57 misiones del modo historia se acaban en 15 horas, pero aún nos queda un inmenso multijugador y las tareas secundarias.	96
DIVERSIÓN La ambientación tipo western, la enorme libertad de acción y la historia de perdedores nos han enganchado como nunca.	97
PUNTUACIÓN FINAL	**96**

valoración

Los creadores de «GTA» nos han sorprendido con una "evolución" del género. Los edificios de Liberty City han dado paso a una representación de la naturaleza casi perfecta, con un argumento sólido y unos personajes que representan la época perfectamente. La sensación de libertad es inmejorable, así como el reflejo de la sociedad de principios de siglo, en la que nacían las primeras ciudades y los pistoleros comenzaban a desaparecer. Una aventura apasionante, con momentos que ponen los pelos de punta.



Y nuestro agradecimiento a tantos personajes inolvidables...

▪ ▪ ▪

Bart Drake Donkey Kid Chameleon Goku Mickey Fox McCloud Tintín Crash Bandicoot Turok Colin Joanna Dark Peter Parker Ryo Hazuki Jefe Maestro Max Payne Dante Sam Fisher Joe Musashi Ryu Hayabusa Axel Gabe Logan Megaman Príncipe de Persia Samanosuke Tidus Rinoa Yitán Squall Vaan Heishiro Mitsurugi Terry y Andy Bogard Samus Aran Sub Zero Niko Bellic Chris Redfield Naruto Conrad B. Hart Liu Kang Bruce Wayne Scorpion Raiden Earthworm Jim Abe Agente 47 Akira Chuck Sir Daniel Fortesque Duke Nukem Rayman y sus Rabbids Ico Wander Edward Carnby Profesor Layton Familia Sims Harry Mason Alessa Gillespie Guerra Isaac Clarke John Cena Rey Mysterio Little Sisters Big Daddy Alan Wake Sora Rikku Bayonetta Cole Mcgrath Comandante Shepard Sackboys Ratchet Clank Sly Cooper Jak Daxter Simon Belmont y familia Altair Frank West Harry Potter Luke Skywalker Tony Hawk Michael Jordan Spyro Gordon Freeman Rico Rodríguez Bond...



¡¡AVISO A TODOS LOS TIJUANÁTICOS!!
NUEVO TIJUANÁTICO MIX
¡TIJUANA DIRECTO A LA BOCA!
¡SIN CÁSCARAS!
1 AGITAR
COMER 2
¿Y TÚ, ERES UN TIJUANÁTICO?
NUEVO
PIPAS G
TIJUANÁTICO MIX
Directo a la boca
GREFUSA



Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con Hobby Consolas N° 241

axel springer